2002财年游戏软硬件销售榜与33款新作情报霸气公开!

2003 10

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



电软最速怒涛攻略&特别策划

马克斯·佩恩/真女神转生/钢铁咆哮2/徽章机器人GX/胜利十一人/VF4E/鬼眼狂刀

.HACK//绝对包围Vol.4

J联盟创造球会ADVANCE

4月25日电影双塔奇兵上映前特别筹划!

解释魔幻世界中约定俗成的古灵精怪

由指环王看魔幻世界与游戏的关系

科普园地

XB超级大全:XBOX DIY之路

科普之声:GBA电池大全

庆祝电击加入硬件报道

焦点新闻

2002财年日本市场软件销售前50强曝光

老铺任天堂生死时速

樱大战纪念金曲2

超值捆绑 VCD+CD

电击收藏7

▼魅力抢先报

P.N.03

▼精选百分百

最终幻想X-2

精灵的黄昏

▼电击收藏ONE TO TEN

十大手足情深深

▼国产玩家团

山脊5耐力赛

杂志+VCD+CD

特价

9.8元

无双报道

维奥莱特的工作室

怒首领蜂 大往生

我的画册/世嘉GT在线版

FF11·吉拉特的幻影

THE MARK OF KRI

神乐传说/骑龙者

SNK VS.CAPCOM CHAOS

CAPCOM

9种华丽的防护服

得到「攻击力」「防御力」「蓄力技」等

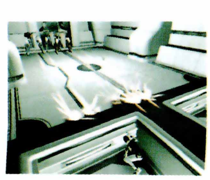
完全不同的防护服后，

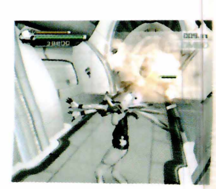
各种机能甚至可以达到令人惊叹的MAX值。

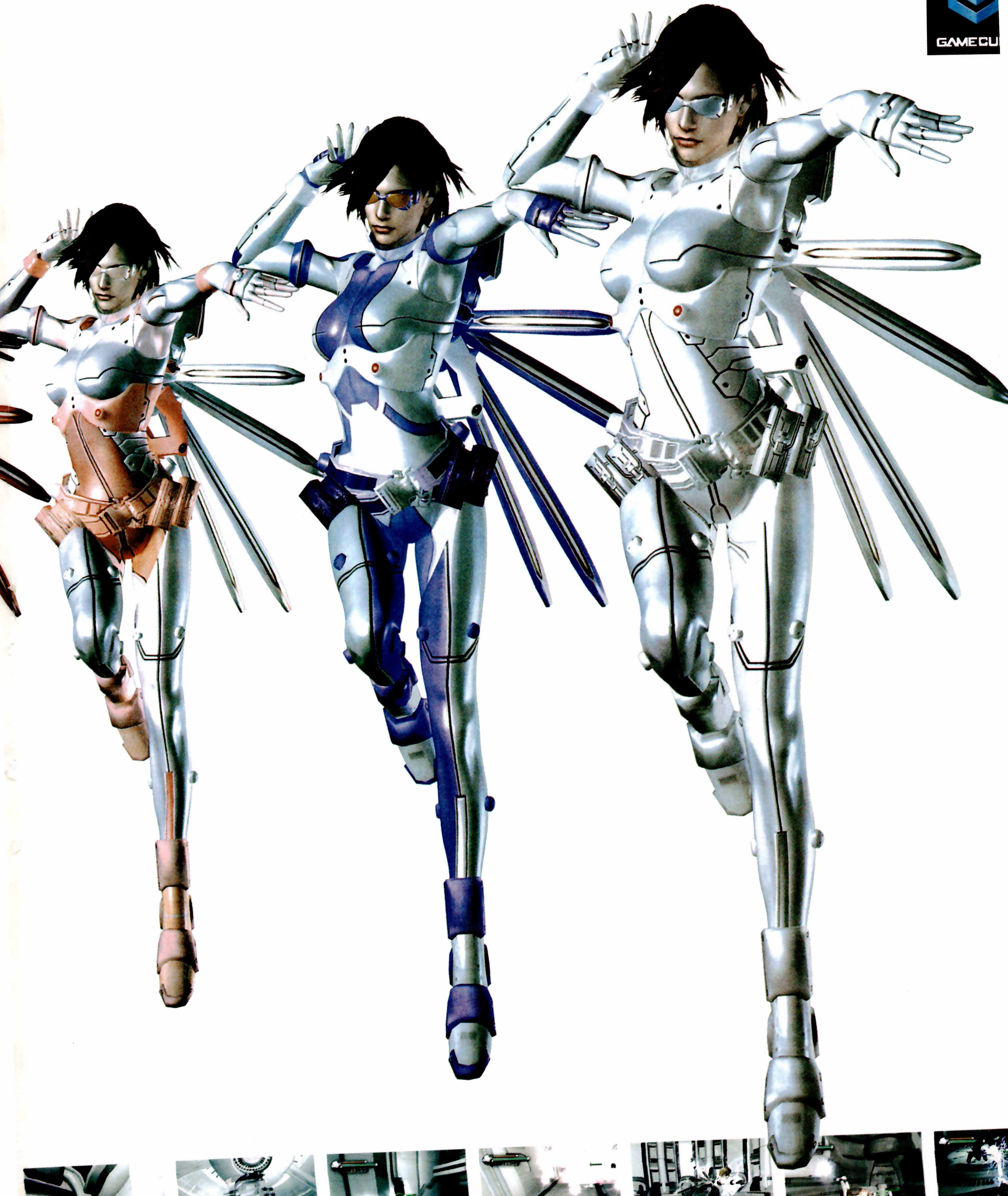


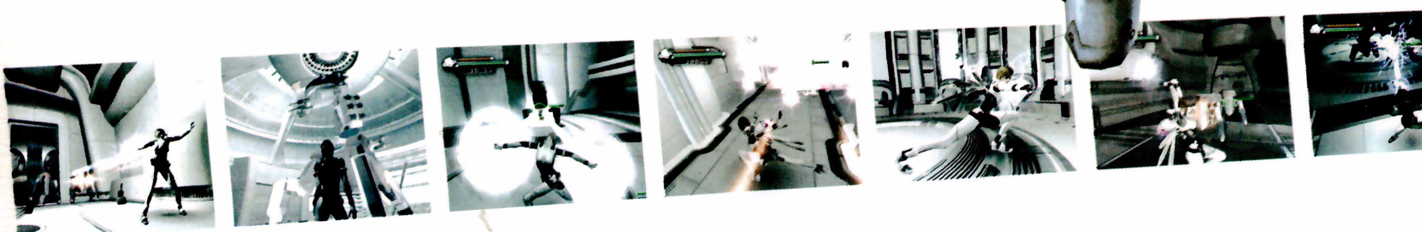
P.N.03
PRODUCT NUMBER







电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信,提出更好的建议,以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林



●该死的非典，搞得我神志慌张，闹心啊！
●高期待的【灵魂能力2】卖到惨败，结稿前PS2版也只有8万左右的销量，而GC版却出乎意料的卖到了6万以上，看来NAMCO确实该检讨一下自己的战略了。
●距离【指环王2】的上映还有不到两周，我忍忍先。
●伊拉克战争还会延续多久？还是会在本期面市的时候已经结束？在这场分不清对错的屠杀中，真正被亵渎的应该是人性……
●这两个月北京有多场重量级的演唱会，虽然风林对这些看似过气的歌手们没什么兴趣，不过像如此高密度的演出场次在国内还是第一次。很多喜欢怀旧的朋友应该会去吧，毕竟那时悠扬的乐曲曾经流行过。
●请继续支持《电软》！

天师

■Windows XP Professional给天语带来了很多快乐，现正进一步学习电脑在各个方面基本应用。



■DELL推出Inspiron 8500笔记本，天语非常喜欢，如果配1G内存，再来个XP专业版,需要2万多块钱。
■很多领域需要一点一点学习实践，宇部达人在Pocket PC方面(蜥蜴派)积累了不少经验，天语定要参考之。
■张国荣走好，你优雅的舞台风范永存。

宇部



■上周末去中关村购买本人的第一台PocketPC，遇一js可能以为宇部只是来问，于是报出很诱人的价格。后来看偶掏钱要买，立刻改口且面不改色……虽有这段插曲，但最终还是满意购得。现在这台机器已经装满了模拟器和DivX电影(每日更换)，上下班的路上好开心啊！
■北京的天气真是变化无常，一星期内白天的温差有10几度，加上“非典”的威胁，看来宇部也得弄个口罩挤地铁了。

PERFECT

非典型肺炎的相关知识……

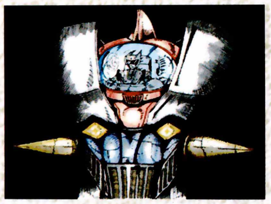
■非典型肺炎（Atypical pneumonias）是指由支原体、衣原体、军团菌、立克次体、腺病毒以及其他一些不明微生物引起的肺炎。
■传播途径：非典型肺炎主要通过近距离空气飞沫和密切接触传播，是一种呼吸道急性传染病，其临床主要表现为肺炎，在家庭和医院有聚集感染现象。



■临床症状：发烧、干咳、咳嗽时带有少量血丝。
■预防方法：打喷嚏、咳嗽和清洁鼻子后要洗手；不要使用共用毛巾；注意增减衣服、充足休息，增强抵抗力；经常通风，保持空气流通；尽量避免前往空气疏通不畅、人口密集的公共场所；不要去探访已明确诊断为非典型肺炎的病人。
■注：非典型肺炎并非不治之症。

星尘大海

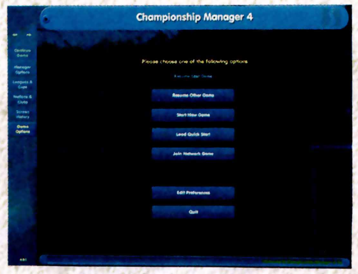
■α2超级系女主角已完美爆机，感觉GGG与W蟑螂强力到死。
■据说某XX星（名字忘了）做了自由落体，认定其非游戏玩家兼机战FANS，至于正确的人生观和世界观就无从谈起，所以说资本主义还是有不足的……
■发稿前得到机战全生日表，SUPER11.11B有够变态。



■整天在TV前静坐，所以说玩游戏再有坏处还是可以预防得病的。
■对写字楼旁汉堡屋内的小狗“南希”表示敬佩，她是两个孩子的母亲了。
■最近脑中默念句：抵抗するとムダ死にするをだけだって何でわからないんだ！

MASCAR

■北京的天气变化无常，刚刚换上夏天的衣服没几天，就要把冬天的衣服重新从柜子里面找出来，还好没有感冒。
■最近患上了严重的打字恐惧症.只要一想到打字气力就会大幅度下降.尝试了一下用手写稿件.发现以前上学时的感觉真的很好。



■继《三国志9》的统一大业完成后，本人现在沉迷于足球经营类游戏的最强作CM4之中,首选球队意甲豪门AC米兰,上来先把我最讨厌的大英扎吉以超低价卖出,心情立刻舒畅。



封面：灵魂能力2

电子游戏软件 CONTENTS

VOL.110 2003/10

特别策划

由《指环王》看

P42 幻想世界与游戏的关系

4月25日电影双塔奇兵上映前特别推荐
讲述魔幻世界中约定俗成的精灵古怪



彻底攻略

马克斯·佩恩……56
.HACK//绝对包围Vol.4……60
J联盟创造球会ADVANCE……72
钢铁咆哮2……66
真女神转生……69
徽章机器人GX……78
鬼眼狂刀……82

无双报道

神乐传说……10
骑龙者……14
维奥莱特的工作室……18
怒首领蜂 大往生……20
随身玩伴:我的画册……22
FF11·吉拉特的幻影……24
D-A……26
CAPCOMVS.SNKCHAOS……28
金丝雀……30
DI·GI·CHARAT……31
THE MARK OF KRI……32
小向美奈子专访:机战制作人……33

游戏研究所

胜利十一人6最终版Q与A……40

科普园地

科普之声:GBA电池大全……88
XB超级大全:XBOX DIY之路……90

格斗天书

VF4E结城晶解析……92

金曲流连

樱大战歌词秀……94

其它栏目

编辑手札……2
目录……3
新闻眼……4
电玩榜……8
电玩榜……9
编辑点评……37
创关族的家……46
大墙画廊……51
秘技天地……102
漫画欣赏:新主机体验记……104
幕末风云与明治维新vol.3……108
电新看板……110
玩具欣赏……111
流行巴士GO……112
GAMEBAR……114
新作发售情况表……118
东游记……119
龙哥热线……120
新作游戏情报……122
RPG幻想辞典……128

电击收藏目录

■魅力抢先撩
P.N.03
■精选百分百
1、最终幻想X-2
2、精灵的黄昏
■电击收藏ONE TO TEN
十大手足情深深
■国产玩家团
山脊5耐力赛

GAME INDEX

PS2

鬼眼狂刀……115
骑龙者……14
维奥莱特的工作室……18
怒首领蜂 大往生……20
随身玩伴:我的画册……22
FF11·吉拉特的幻影……24
D-A……26
CAPCOM VS.SNK CHAOS……28
金丝雀……30
DI·GI·CHARAT……31
THE MARK OF KRI……32
第二次超级机器人大战α……33,114
马克斯·佩恩……56
.HACK//绝对包围Vol.4……60
钢铁咆哮2……66
VF4 EVOLUTION……92,114
灵魂能力2……115
星海传说3·时间尽头……115
猎手·THE RECKONING WAYWARD……122
激斗职业棒球……123
KYA·DARK·LINEAGE……124
胜利大逃亡……124
杰克与达斯特2……125
波斯王子……126
信长野望·苍天录威力加强版……126
三国志战场网络版……127
J联盟创造球会3……127
YUMERIA……127

DC

公主的假日……127

XBOX

世嘉GT在线版……122
猎手·THE RECKONING REDEEMER……122
幽灵猎手……123
罗马竞速·AD6400……123
龙与地下城……124
命运战士2……125
重返德军总部……125
冠军足球经理……126
ARX FATALIS……127
HUDSON 纪念-星际战士……127

GC

神乐传说……10

GBA

真女神转生……69
J联盟创造球会ADVANCE……72
徽章机器人GX……78
鬼眼狂刀……82,115

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京6129信箱
邮编：100061
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：(010) 64472177
64472919
广告部电话：(010) 64472180
广告制作：(010) 64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

本期新闻眼统计时间
4月5日～4月15日

卷首特辑 任天堂生死时速

面对微软索尼的两面夹击，山内家族将如何应对？

老铺的困惑：任天堂现状全面解析

日本游戏的寒风，已越刮越紧。

正如大多数人所预料的那样，2002年度的日本游戏业颓势依然，市场规模进一步缩小，而这对于原本已开始苦战的任天堂来说，无疑更是雪上加霜。

据来自日本的资料显示，日本2002年各平台的硬件销量比之前一年下降了19.8个百分点。让任天堂有点难堪的是，其中下降幅度较大的，除了三台已基本退出市场的主机属于情有可原的例子以外：PS(−71.8%)、GBC(−74.7%)和WSC(−71.5%)，现行主机中衰落得最厉害的就当算是GameCube了。



↑增加了时尚感的GBASP。

GC在日本的首发是2001年9月14日。在整个2001财政年度也就是截至到2002年3月31日为止，GC在日本的销量为近129万台，平均每个月销出19.8万台；而GC从2002年4月1日到2003年3月31日的销量，居然只有85.3万台，只有前一个财政年度的2/3！

如果说，2/3这个数字从整体上来说还勉勉强强过得去的话，那么请不要忘了在整个2002年度里，GC卖足了12个月。这样平均下来的话，GC每个月的销量只有7.1万——这个数字，只有上一个年度成绩的35.8%！或者说，只有2002年度PS2月销量的1/4！

主力机种在一年内才刚过200万的普及量，这对于昔日游戏业帝王的任天堂来说，已经是足够可怕的了，它基本上把任氏帝国重新收回失地的信心打得粉碎。硬件的衰落同时造成了软件方面的不振，不管是塞尔达也好、马里奥也好，这些倾尽全力的大作在日本均难逾越百万。传说中的怪物级作品，在“真三国无双”的刀枪剑戟面前纷纷作了败将，而Capcom的全力支援，到头来也只是一相情愿而已。任天堂所推崇的“游戏性第一”的宗旨，从来没有像今天这样被这么多人怀疑过。

GC在日本的生命，只要是有点理智人都能预见：它几乎已到了尽头。

有人说，任天堂不会灭。因为它至少还有两个绝对必杀的武器：GBA和口袋妖怪。









但是GBA系主机的改朝换代并没有——最起码没有在日本带来新的革命，或者说对日本继续颓败的游戏市场起到多大的促进作用。2001年GBA在日本总共卖出了差不多400万台，而2002年却只有327万台，整整下降了19.8%。当然，我们还应当把GBA SP算到帐上去。那么好吧，就算加上59.5万的SP销量，在整个2002财政年度里GBA系的产品总共也只销出了386万左右，差距依然摆在那里。

不过口袋妖怪的吸血能力确实是无可匹敌的。也许它未必能够拉动硬件的上升，但至少可以保证任天堂的相当的盈利，这一点同样不可否认。

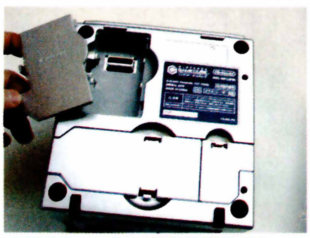
平均下来，任天堂在日本的三大产品在2002年度的销量总共下降了42.7%，如果把日本所有游戏硬件总销量的下降值19.8%看作是一个标尺的话，山内爷爷的产业在日本再一次到了警戒线的边缘。文/特约记者 王俊生

任天堂现状全面解析

有限的提升：任天堂主机在全球范围内的销售情况

与日本市场进一步衰败相比，欧美游戏业的发展在2002年取得了长足的进步。这其中的主要原因，是因为欧美地域广阔、人口众多，市场可开发的潜力较日本为大；另一方面，越来越多的恐怖活动也迫使更多人躲藏在家中沉溺于游戏的世界，这是许多人当初都未曾预料到的。

事实上，GameCube在海外的成绩并不是多数人想象中的那般萎靡。与日本相比，2002年度GC在欧美的战绩还算说的过去：美国251万(上升94.6%)、欧洲120万(2002年度内发售)，总销量达到了日本市场同期的4倍多！



↑银色GAMECUBE与配套周边GBP。

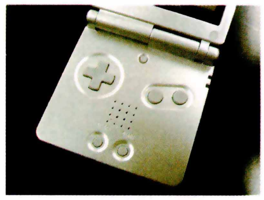
然而GC销量的提升，除了推销运作得力之外，欧美市场的好调起了很大的推动作用：市场的兴旺并非只对任天堂一家有利。事实上，若是与竞争对手相比，GameCube的成绩并不令人乐观。

根据日本官方发布的数据，全世界XBOX的实际销量大约在600万台左右，而GC为670万。从整体情况来看似乎GC还要比XBOX好些，但是正如前文所说的那样，XBOX得势在仍然有潜力可挖，并且是在持续增长着的欧美市场中，而GC比XBOX略占优势的，却是在已经日渐萎缩的日本市场。从长远角度来看，XBOX比GC更有发展的空间，按这种情况发展下去，恐怕只要再过一年，XBOX就能全面胜过GC了。

显然，任天堂的主力机种并不能在短时间内摆脱与对手的缠斗。这就有点像赛车一样：排名第二与第三辆的赛车如果贴得太近，那么无论两者多努力、开得多快，都只会离领先者越来越远。GC的现状正是如此：被XBOX当作猎物咬住之后，这台主机已经失去了复辟的机会。



↑掌机再一次扮演了任天堂的救星。



↑GBASP在日美欧三地都保持着旺盛的销售势头。

有趣的是任天堂似乎总能够东方不亮西方亮，GBA在欧美的热卖长红在很大程度上削弱了GC带来的负面影响，但这提升终究是有限的。最终，任天堂2002年度的实际收益比预期下降了38%，在许多人的记忆中，这样的事情似乎从未发生过。

任天堂现状全面解析 决定的对策：有关任天堂下调权利金和上调员工工资

作为传统的家族式企业的任天堂，在很多地方都与现代化的会社有着明显的区别。比如说任天堂在公司中不存在工会这样的组织，而员工的工资增长是按照“惯例”而不是通过工会协商来完成的。



↑山内家族的新舵手岩田聪。

保证每个员工每年至少1万日元的月薪普调，这是任天堂的“家规”，即便是在去年这样糟糕的成绩下，2003年的“家规”也依旧得到了贯彻。这是惯例，但也被看作了是任天堂稳定军心的一方良剂：别急，公司还强着呢。

任天堂坚信，加出去的这点钱，早晚会通过这些天才们的创造更多倍的赚回来。但时不我待，任天堂也到了非做点什么不可、稍稍打破一点“家族”惯例的时候了。

首先改变的将是权利金制度。

也许下调权利金对其他硬件厂商来说是小事一桩，但对于任天堂这种宁死也要保护自己硬件利益的公司来说，主动降低主力平台的开发权利费用，还是破天荒头一遭。它之所以愿意做出这样的牺牲，其目的相当清楚：找到另一个口袋妖怪。

降低权利金的直接受益者是中小公司和独立制作组，而任天堂一直认为真正转机往往是这种公司带来的，Game Freak的口袋妖怪是一个例子，而Take Two的GTA3同样是一个例子。在大公司越来越难以驾驭的今天，求新求变的任天堂再一次把希望寄托在了深埋于地下的宝藏中。

任天堂另一个希望改变的，是自己的游戏。

《塞尔达·风之韵》与《超级阳光马里奥》在日本的失利，或多或少给任天堂自己敲了一记警钟：过去那些东西和标准，真的还适合现在的玩家与现在的市场吗？任天堂的作品是否也因为落入了某种庸俗的循环而难以自拔？

这种设想或许是对的，因为现在的玩家看到任天堂后往往想到的不是“有趣的游戏”，而是“小孩的玩艺”。任天堂确实应当以实际的行动来改变自己的企业形象。

任天堂的Mori专务最近提出了要制作出更有趣的GBA-GC互动游戏，而据说在最近的E3展上也会有“有趣而好玩的作品诞生”。任天堂的现状能否得到彻底的改善，结果也将指日可待。





↑马里奥与口袋妖怪是任天堂的两大看家法宝，不过意大利水管工的人气已经今非昔比。

EVENT 魔盒第三次祭起降价大旗 主机价格战进入胶着状态

本刊欧洲专讯　微软在4月10日发布官方消息称，他们将第三次下调欧洲XBOX的售价，从而进一步巩固其“业界第二”的位置。

在这次降价中，英国XBOX的售价将从原来的169英镑下调至129英镑，其它地区则从249欧元降至199欧元，降价后魔盒的价格已经与GC持平，而且比索尼的PS2更加便宜。



↑目前XB在我国的售价大约是1800元。

“去年圣诞我们做得相当出色，目前XBOX在欧洲的销量已经彻底压倒了任天堂的GAMECUBE。”微软家庭娱乐部门全球营销副总裁Peter Moore说，“XBOX的销售状况一直很好，而且经常出现脱销现象。这次的降价表明我们并不满足于目前的成绩，今年的XBOX将给消费者带来更多意想不到的惊喜。”

“对于玩家而言这也是个好消息”，Peter接着说，“我们在欧洲的成功和不断增长的市场份额，意味着我们可以灵活地调整策略以保持竞争优势，让更多的玩家体验XBOX的乐趣。”

业内分析家认为，在XB降价后GC和PS2肯定也会在近期调整售价，玩家根本不要相信他们所谓的“绝不降价”的承诺，毕竟在商业竞争中，价格是最有力的武器。

HARDWARE 索尼发布新型号PS2主机 DVD播片等多项功能强化

本刊日本专讯　SCE于4月14日宣布，将于5月15日发售最新的SCPH-50000型PS2，价格25000日元。

根据索尼的官方消息，最新的50000型PS2主要具备如下特征：DVD播放功能进一步强化，能够对应DVD-R、DVD+R、DVD RW、DVD+RW等多种规格的DVD碟片；主机内置红外线遥控接收机能，可以通过遥控器直接完成开关电源和碟仓等操作；改善了风扇的风量控制，使用时的工作噪音比先前的机型减少了1/4；主机大小为301mm×182mm×78mm，重2.0kg（比39000型轻了200g，比10000型轻了400g）；省略了原IEEE 1394端子。

另外，索尼还会在5月15日同时发售一种最新的SCPH-10420型PS2遥控器，售价2200日元。



↑SCPH-10420型PS2遥控器



↑SCPH-50000型PS2的外形与先前发售的版本完全一样。

★未经证实的消息称，FF系列音乐制作人植松伸夫即将隐退。如果消息属实的话，相信对于SQUARE-ENIX是一个很大的损失。

★任天堂表示，口袋妖怪的第5部电影《口袋妖怪：英雄》（Pokemon Heroes）将于今年5月16日在美国公映。

★PLAYMORE宣布，PS2动作射击游戏《合金弹头3》的发售日已由原定的4月24日推迟到5月份。

★BANDAI已经取得了Infogrames根据《黑客帝国2》改编的动作游戏《Enter the Matrix》的日本地区代理权，他们将于6月19日同时发售PS2、GC和XB版本。

★来自英国杂志Edge的报道称，以迥异世界观吸引玩家的冒险游戏ICO将不会推出续作，目前ICO的开发小组正在制作一款名为《Dragon Peace》的游戏。

★史上第一款加入光线设定的游戏《我们的太阳》将于7月17日发售，价格4980日元。

★BANDAI宣布，他们将在今年7月推出PS2动作射击游戏《机动战士高达SEED》。

★CAPCOM为XBOX量身定做的动作冒险游戏《恐龙危机3》将在今年6月26日发售。

★日本神奈川县麻生警署在4月10日发布消息称，游戏公司SMILESOFT社长饭田就平因与未成年少女发生性行为而被拘捕。SMILESOFT公司曾为GBA开发过《携带电兽》等游戏。

★美国SEGA近日证实，他们正在为XBOX开发《Sega GT Online》，该游戏对应Xbox Live，最多允许6人同时联线，登场赛车达到160种，预计今秋发售。

★由SQUARE-ENIX开发的PS2游戏《半熟英雄对3D》将于今年6月26日发售，价格6800日元。

★来自Gamers.com的消息称，由KONAMI制作的“忍者神龟”和PS2版“恶魔城”的发售日已经被分别定在了今年10月和11月。

SOFTWARE 机战在意料之中热卖 《第二次α》8天销量50万

本刊日本专讯　来自此间的消息称，BANDAI于3月27日在PS2上发售的SRPG游戏《第二次超级机器人大战α》的销量已经突破了50万套（含3万套限定版），而达到这一成绩他们只用了8天时间。



↑第二次α的战斗画面。

《超级机器人大战》系列的第一作于1991年在GameBoy上发售。该系列将不同世界观的机器人与人气角色聚集一堂，这种类似“关公战秦琼”的背景设定在10岁至39岁的玩家群中拥有广泛的人气。目前该系列总共推出了29部作品，截止4月3日全系列销量已经达到920万套。

EVENT 美调查机构Jupiter Search公布数据 电子游戏是低收入家庭的娱乐首选

本刊美国专讯　根据美国调查机构Jupiter Search最近公布的问卷结果显示：在美国13～17岁的玩家群中，低收入家庭的玩家平均每周花在游戏上的时间达到了9.7小时，而高收入家庭的玩家每周则为6.5小时。分析认为，由于缺乏开车兜风和举行派对的条件，因此玩游戏成为了低收入家庭孩子的首选。

调查还显示，低收入家庭的孩子大概有60%还在玩着以前的游戏机，而高收入家庭只有37%没有购买最新的游戏主机。



SCOOP 日经新闻披露生化GC独占策略取消 卡普空出面辟谣，称基本方针不会改变

本刊日本专讯　日本著名财经媒体《日经产业新闻》在4月4日发布消息称，CAPCOM有可能对侧重任天堂的软件策略作出调整。

根据《日经产业新闻》的报道，CAPCOM目前正在重新检讨他们的软件发行战略，由于GC版《生化危机》和《生化危机0》的销量都没有达到预期，所以他们计划在GC版《生化4》推出后，取消“生化危机”系列的GC独占策略。取而代之的是，公司将加大对XBOX的软件支持，尽管目前XB软件的销售额只占CAPCOM总营业额的1.5%。

上述消息爆出后，立即引起了业界的广泛关注，CAPCOM也迅速作出回应，他们在其官方网站上发表声明称：目前公司并没有将GC版《生化危机》和《生化危机0》移植给其它主机的计划，而《生化危机4》也将继续在GC上发售，本社的基本软件方针不会发生任何改变。”



↑GC上两部生化的销量都没有超过50万。

记者随笔

不管少数几个人怎么说，真正能够代表大众心声的应该就只有市场对这条新闻的反应了：“谣言”刚刚传出来，CAPCOM的股票就跳了好几十点，这说明老百姓的眼睛还都是雪亮的，他们也都盼着CAPCOM能够重新走出GameCube的约束，早点成为广种薄收的墙头草。而且想来CAPCOM的高层也未必真的会无动于衷，不过山内爷爷的钞票和CAPCOM作品的销量相比，到底孰重孰轻，有时还真的很难取舍。嗯，顺便再说一下，DC的故事已经生动地告诉我们，凡是CAPCOM力捧的硬件是没有机会过上好日子的，看来缩略发音与DC极似的GC，也难免沾上一点晦气了。

SCOOP 硬件销售东边不亮西边亮 EB公布日、美、欧游戏主机销量统计

本刊日本专讯　日本著名游戏周刊《FAMI通》的主办机构Enter Brain于4月11日发表了日、美、欧三地的游戏主机销量统计。结果表明，日本市场2002财年(2002年4月至2003年3月)的游戏机销售台数为875万8000台，与去年相比下降了大约20%，但是在欧美地区却呈现出非常火爆的增长态势，北美与欧洲地区的销量分别比2001财年上涨了20%和13%。

■日本地区销售情况	2001财年	2002年度	增减比例
PLAYSTATION 2	4,053,084	3,406,439	－16%
PLAYSTATION	644,859	182,129	－71.8%
GAMECUBE	1,289,169	853,534	－33.8%
XBOX	190,092	187,389	－1.4%
GAMEBOY ADVANCE	4,079,225	3,272,790	－19.8%
GAMEBOY ADVANCE SP	未发售	594,939	——
GAMEBOY COLOUR	243,091	61,578	－74.7%
WONDER SWAN	217,529	62,091	－71.5%
合计	10,916,187	8,757,962	－19.8%

■北美地区销售情况	2001财年	2002年度	增减比例
PLAYSTATION	2,411,000	2,380,000	－1.3%
PLAYSTATION 2	6,552,000	9,150,000	＋39.7%
NINTENDO 64	1,053,000	166,000	－84.2%
GAMECUBE	1,290,000	2,510,000	＋94.6%
XBOX	1,500,000	3,445,000	＋129.7%
GAMEBOY COLOUR	2,996,000	140,000	－95.3%
GAMEBOY ADVANCE	5,301,000	7,510,000	＋41.7%
合计	21,103,000	25,301,000	＋19.9%

■欧洲地区销售情况	2001财年	2002年度	增减比例
PLAYSTATION	2,099,000	1,470,000	－30%
PLAYSTATION 2	4,433,000	6,018,000	＋35.8%
NINTENDO 64	275,000	79,000	－71.3%
GAMECUBE	未发售	1,200,000	——
XBOX	未发售	1,446,000	——
GAMEBOY COLOUR	2,781,000	636,000	－77.1%
GAMEBOY ADVANCE	2,472,000	2,732,000	＋10.5%
合计	12,060,000	13,581,000	＋12.6%

销售单位为台。

记者随笔

从上面公布的数据来看，大致可以总结出以下三点：首先，PS2的霸主地位牢不可破，索尼仅在2002财年就卖出了接近1千9百万台PS2，这样的数字甚至超过了GC和XBOX发售以来的总销量，加上有许多软件商为其死心塌地开发游戏，所以，无论是软件行销的奇才微软还是老谋深算的任天堂都别想在这轮主机大战中打破索尼的神话。其次，游戏业的重心已经由日本向欧美转移，这一点相当明显，在2002财年中，所有主机在日本的销量都比2001财年大幅减少，与欧美的火爆态势形成了鲜明对比，究其原因，日本国内市场过于稳定封闭饱和、日本经济的持续衰退造成消费者购买力下降造成了整个日本游戏业的衰退。第三，微软大有取代任天堂之势，GC除了在日本本土争到亚军位置外，在欧洲和北美市场都输给了XBOX，而且XBOX获得的第三方支持也比GC多，从目前的情况看，GC基本上还是凭借任天堂本身的资源与对手周旋，而微软则更倾向于“代理发行商”的发展方向(类似SCE)。如果任天堂不能出行之有效的策略打一场翻身仗的话，其未来在家用机市场的发展将史无前例的艰难。



↑索尼不断变换PS2的款式以吸引玩家。

新闻资料 2002财年软件销量排行

口袋妖怪大获全胜，三国无双显露锋芒……

2002财年日本业界软件销售前50强

最近，日本著名的电击网站公开了2002年财年（即2002年4月～2003年3月）日本游戏业界软件销量排行的前50位。结果任天堂的《口袋妖怪·红蓝宝石》分别以超过200万套的销量位列冠亚军，由人气女主角领衔FFX2则排在第三位，KOEI的《三国无双3》和KONAMI的《胜利十一人6》分列第四和第五位，上述5款游戏的销量突破百万大关。其余游戏的上榜情况请读者留意下表。

序	机种	游戏名称	厂商	类型	价格	发售日	2002财年销量	累计销量
1	GBA	口袋妖怪·红宝石	任天堂	RPG	4800日元	2002.11.21	2,097,129套	2,097,129套
2	GBA	口袋妖怪·蓝宝石	任天堂	RPG	4800日元	2002.11.21	2,046,415套	2,046,415套
3	PS2	最终幻想X-2	SQUARE	RPG	7800日元	2003.3.13	1,837,887套	1,837,887套
4	PS2	实况足球胜利十一人6	KONMAI	SPG	6800日元	2002.4.25	1,093,635套	1,093,635套
5	PS2	真·三国无双3(含限定版)	KOEI	ACT	6800日元	2003.2.27	1,015,985套	1,015,985套
6	PS2	宿命传说2	NAMCO	RPG	6800日元	2002.11.28	833,877套	833,877套
7	PS2	真·三国无双 猛将传	KOEI	ACT	3980日元	2002.8.29	778,782套	778,782套
8	GC	马里奥聚会4	任天堂	ETC	6800日元	2002.11.8	762,003套	762,003套
9	GC	超级阳光马里奥	任天堂	ACT	6800日元	2002.7.19	690,596套	690,596套
10	GBA	星之卡比 梦之泉DX	任天堂	ACT	4800日元	2002.10.25	648,513套	648,513套
11	GC	塞尔达传说 风之韵	任天堂	A·RPG	6800日元	2002.12.13	631,234套	631,234套
12	PS2	胜利十一人6最终版	KONAMI	SPG	6800日元	2002.12.12	618,767套	618,767套
13	PS2	SD高达 G世纪-NEO	BANDAI	S·RPG	6800日元	2002.11.28	570,100套	570,100套
14	PS2	DQ特鲁内克大冒险3	ENIX	RPG	6800日元	2002.10.31	533,692套	533,692套
15	PS2	龙珠Z	BANDAI	FTG	6800日元	2003.2.13	529,086套	529,086套
16	PS2	太鼓达人	NAMCO	ETC	6980日元	2002.10.24	515,456套	515,456套
17	PS2	克拉特&拉切特(含同捆 y版)	SCE	ACT	5800日元	2002.12.3	509,128套	509,128套
18	PS2	星海传说3 时光尽头	ENIX	RPG	7800日元	2003.2.27	452,105套	452,105套
19	GBA	洛克人EXE3	CAPCOM	ACT	4800日元	2002.12.6	441,263套	441,263套
20	PS2	实况力量职业棒球9	KONAMI	SPG	6800日元	2002.7.18	431,291套	431,291套
21	PS2	魔颤2	CAPCOM	ACT	7800日元	2003.1.30	427,053套	427,053套
22	PS2	王国之心	SQUARE	RPG	6800日元	2002.3.28	403,707套	819,617套
23	PS2	无尽的沙加	SQUARE	RPG	6800日元	2002.12.19	401,423套	401,423套
24	PS2	我的暑假2 海之冒险篇	SCE	AVG	5800日元	2002.7.11	400,506套	400,506套
25	GBA	最终幻想战略版ADVANCE(含同捆 y版)	SQUARE	S·RPG	5800日元	2003.2.14	395,382套	395,382套
26	PS2	桃太郎电铁11	HUDSON	TBL	6800日元	2002.12.5	395,197套	395,197套
27	PS2	机动战士高达～吉翁独立战争记～	BANDAI	SLG	6800日元	2002.5.2	384,736套	384,736套
28	PS2	机动战士高达战记(含限定版)	BANDAI	ACT	6800日元	2002.8.1	383,903套	383,903套
29	PS2	幻想水浒传3	KONAMI	RPG	6800日元	2002.7.11	367,865套	367,865套
30	GBA	超级马里奥ADVANCE3	任天堂	ACT	4800日元	2002.9.20	367,135套	367,135套
31	PS2	王国之心-FINAL MAX-(含限定版)	SQUARE	RPG	6800日元	2002.12.26	351,407套	351,407套
32	GC	生化危机0	CAPCOM	AVG	7800日元	2002.11.21	327,198套	327,198套
33	PS2	第2次超级机器人大战α(含限定版)	BANPRESTO	S·RPG	7980日元	2003.3.27	322,058套	322,058套
34	PS2	恐怖惊魂夜2	CHUNSOFT	AVG	6800日元	2002.7.18	313,787套	313,787套
35	GBA	传说的斯塔菲	任天堂	ACT	4800日元	2002.9.6	311,455套	311,455套
36	PS	勇者斗恶龙怪兽篇1·2	ENIX	RPG	6800日元	2002.5.30	307,477套	307,477套
37	PS	FromTVanimation ONE PIECE 2	BANDAI	FTG	5800日元	2002.3.20	296,650套	584,301套
38	PS2	实战柏青哥必胜法！猛野王S	SAMMY	SLG	3800日元	2002.12.19	290,902套	290,902套
39	PS2	鲁邦三世 魔术王的遗产	BANPRESTO	A·AVG	6800日元	2002.11.28	290,287套	290,287套
40	GBA	鼬鼠太郎3	任天堂	AVG	4800日元	2002.5.31	289,440套	289,440套
41	PS2	捉猴记2	SCE	ACT	5800日元	2002.7.18	288,841套	288,841套
42	GBA	超级机器人大战R	BANPRESTO	S·RPG	5800日元	2002.8.2	271,150套	271,150套
43	GC	星际火狐大冒险	任天堂	A·AVG	6800日元	2002.9.27	255,535套	255,535套
44	PS2	职业野球2002	NAMCO	SPG	6800日元	2002.4.18	254,763套	254,763套
45	PS2	Shinobi	SEGA	ACT	6800日元	2002.12.5	242,734套	242,734套
46	GBA	游戏王7 决斗都市传说	KONMAI	RPG	4800日元	2002.7.4	236,490套	236,490套
47	PS2	黑暗编年史	SCE	RPG	5800日元	2002.11.28	235,917套	235,917套
48	PS2	.hack//感染扩大Vol.1	BANDAI	RPG	5800日元	2002.6.20	232,467套	232,467套
49	GC	海盗路飞·财宝大战	BANDAI	ACT	6800日元	2002.11.1	222,098套	222,098套
50	PS2	真·女神转生3（含限定版）	ATLUS	RPG	7800日元	2003.2.20	219,020套	219,020套

新闻连接 各厂商在前50强中打榜游戏的数量统计

第1位、任天堂，10款；
第2位、BANDAI，7款；
第3位、SQUARE，5款；
第3位、KONAMI，5款；
第5位、SCE，4款。

任天堂以10款游戏的数量独占鳌头，山内家族的软件开发实力仍然是业界第一，这一点毫无争议。不过经常发布豪言壮语的世嘉就显得过于惨淡了，在2002财年的销量前50强中只有一款《忍Shinobi》让人们勉强记住了世嘉的存在，看来“世界第一软件商”的口号显然不够现实。另外，ENIX、CAPCOM、NAMCO和BANPREST分别有3款游戏进入排名的前50位。

新闻连接 本刊记者对于软件销售情况的简要分析

虽然三大家用主机和GBA都进入了成熟期，但是销量达到百万的游戏却只有5款，与2001财年相比没有明显的进步，而从50万到100万之间的游戏也只有区区12款，许多大作的销量都出现了不同程度的滑坡，这其中的原因除了日本业界不景气外，游戏者口味的日趋多元化也是重要因素之一。

游戏类型方面，RPG游戏仍然是日本玩家最喜欢的类型，但是真正能够称得上“大作”的却只剩下了FF、DQ、口袋妖怪和宿命传说这四个系列，许多厂商的二线作品都受到了冲击，其中最明显的例子是史克威尔的《无尽沙加》和ENIX的《星海传说3》，这两款游戏的销量都在40万后便止步不前了。不过与此形成鲜明对比的是，以动漫改编的游戏却非常畅销，除了BANDAI的机战系列外，《龙珠Z》和《王国之心》也取得了预想以外的成绩。



↑在日本最受欢迎的动作游戏三国无双3。

中国电玩榜

本期公告：
1.最近的人气大作果然是冲击力很强啊，最终幻想X－2势不可挡地进入了前五甲，而在国内人气极高的机战和353更是不慌不忙地跟在后面，格斗大作灵魂能力2则悠悠上版，期待更高表现。
2.统计截止共收到有效选票1091张。

2003年第10期(统计时间2003年4月2日－4月15日)

1 黄金太阳
上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：396

2 生化危机
上期 3



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——
计票：371

3 最终幻想8
上期 4



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：370

4 最终幻想10
上期 2



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：358

5 最终幻想X－2
上期 11



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：342

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	330
7	真三国无双3	PS2	ACT	KOEI	—	326
8	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	281
9	莎木2	DC	FREE	SEGA	—	279
10	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	278
11	第二次超级机器人大战α 2 新	PS2	SLG	BANPRESTO	—	275
12	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	269
13	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	257
14	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	255
15	超级机器人大战OG	GBA	RPG	NINTENDO	—	234
16	火炎纹章·封印之剑	GBA	SRPG	NINTENDO	—	212
17	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	203
18	恶魔城·白夜协奏曲	GBA	ACT	KONAMI	—	184
19	王国之心·最终版	PS2	ARPG	SQUARE	—	172
20	灵魂能力2 新	PS2	FTG	NAMCO	—	154

3月10日～3月16日
各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	0.0%
PLAYSTATION2	89.7%
XBOX	0.8%
GAMEBOYADVANCE	8.7%
GAMECUBE	0.8%

3月17日～3月23日
各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	4.3%
PLAYSTATION2	61.1%
XBOX	0.0%
GAMEBOYADVANCE	33.0%
GAMECUBE	1.6%

★ “最终幻想系列在那款主机上出现就意味着该主机的最终胜利”这句传言再次被证实，随着看似制作的不太用心的《最终幻想X－2》在近期的大卖，大小软件市场再次被PS2黑底白字的标记所充满，连王牌主机GBA都快招架不住了吗？游戏市场的风云变化果然不是常人可以预料的啊，等待GC2和XBOX2的出现了。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏	机种/类型	厂商/发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:ENIX 发售日:未定	4113
2	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	2104
3	樱大战5	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:未定	1617
4	天诛3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:FROM SOFTWARE 发售日:4月24日	1468
5	鬼武者3新	机种:PS2 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:2004年3月	1442
6	最终幻想·水晶编年史	机种:GC 类型:ARPG	厂商:SQUARE 发售日:7月18日	1214
7	马里奥赛车GC新	机种:GC 类型:RAC	厂商:NINTENDO 发售日:未定	795
8	F-ZERO GC新	机种:GC 类型:RAC	厂商:NINTENDO 发售日:7月25日	728
9	合金弹头 3 新	机种:PS2 类型:STG	厂商:PLAYMORE 发售日:4月24日	716
10	GT赛车4新	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:未定	694

瞩目



★虽然鬼武者3甚至鬼武者4的发售都大致的在编辑部众人意料之中，但没想到的是卡氏游戏也开始进行国际接轨了，看着样子帅帅的金城武和模样酷酷的让雷诺，以及最近新作频频的CAPCOM，也不知道究竟谁会毁掉谁？希望CAPCOM不要过火了。

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种/类型	厂商/发售日	销量
1	第二次超级机器人大战α新	机种:PS2 类型:SLG	厂商:BANPRESTO 发售日:3月27日	382800 总:382800
2	最终幻想X-2	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE 发售日:2月13日	376686 总:1849600
3	勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心新	机种:GBA 类型:RPG	厂商:ENIX 发售日:3月27日	319400 总:319400
4	瓦里奥制造新	机种:GBA 类型:ETC	厂商:NINTENDO 发售日:3月21日	170400 总:170400
5	太鼓之达人·春祭新曲新	机种:PS2 类型:音乐ACT	厂商:HUNDSON 发售日:3月28日	168800 总:168800
6	塞尔达传说·四支剑	机种:GBA 类型:ARPG	厂商:NINTENDO 发售日:3月14日	101493 总:185600
7	火热棒球2003新	机种:PS2 类型:SPG	厂商:NAMCO 发售日:3月20日	78700 总:78700
8	游戏王8·破灭的大邪神新	机种:GBA 类型:RPG	厂商:KONAMI 发售日:3月20日	53944 总:53944
9	真三国无双3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KOEI 发售日:2月27日	53000 总:998300
10	洛克人EXE3新	机种:GBA 类型:ACT	厂商:CAPCOM 发售日:3月28日	50700 总:50700

瞩目



★本款休闲小品实在是任氏精品游戏的代表，可以说是十足的任氏游戏精神体现。近期难得的GBA精品，表面上看来平平无奇的画面及操作，当玩家亲身体验时又是另外一回事了，明明是可以悠闲的玩一会的，不知不觉间就几小时过去了，绝赞！

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	87044
2	太鼓的达人4	(不明、namco)	24731
3	世嘉四人麻将	(naomi2、sega)	20078
4	时间危机3	(system246、namco)	18200
5	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	15505
6	头文字DVer.2	(naomi2、sega)	14927
7	RACE ON!	(system246、namco)	8886
8	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	6827
9	VR足球2002	(naomi2、sega)	5433
10	罪恶工具XXRELOAD	(naomi2、sammy)	4215

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	生化危机0	gc、capcom、avg
2	大逃亡	ps2、scee、act
3	天诛3	ps2、activision、act
4	THE SIMS	ps2、ea、slg
5	GTA·罪恶都市	ps2、rockstar、act
6	真人快打·死亡联盟	ps2、midway、ftg
7	DANCING STAGE PARTY EDITION	ps、konami、音乐act
8	合金装备2·本质	ps2、kanami、act
9	CARSH BANDICOOT·THE WRATH OF CORTEX	ps2、vivendi、act
10	索尼克精选集	gc、sega、act

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每隔半月由本刊发出的不同纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供，奖品为“Mr.drill”（钻地小子）的毛绒玩具，特此感谢！

湖北	丁杭	江苏	冯浦锦	北京	孔令怡	山东	张亮	河北	刘松兵
四川	吴焕彬	山西	马泽刚	河北	杨晓旭	山东	张彦军	北京	于亮
北京	孙超	北京	安毓翔	陕西	曹松	山东	孙波	陕西	崔洋
北京	陈向中	江苏	陈麟	北京	陈辰	辽宁	曾远	江苏	蒋俊
山西	尉志军	上海	陈玮	浙江	王海江	广东	程世能	河北	张朋
河南	朱鑫民	云南	王冲	湖北	王逸之	云南	尹鹏	河北	董昕鑫
辽宁	张钧	浙江	张丹	北京	田野	甘肃	李程	江苏	陶飞
天津1	毕跃	山西	窦志峰	北京	赵铭	广西	陈鹏	浙江	龚亮
武汉	张健	江苏	薛峰	江苏	杜晓忠	黑龙江	吕品	广东	梁强
天津	林昊	江苏	汤文	天津	张斌	福建	余明忠	内蒙古	辛建桥

TALES OF SYMPHONIA

神乐传说

NAMCO一向引以为傲的正统幻想RPG力作——《传说》系列最新作不久将要登陆GC！

GC		
厂商：NAMCO	发售日：2003年夏	
类型：RPG	价格：未定	其他：——

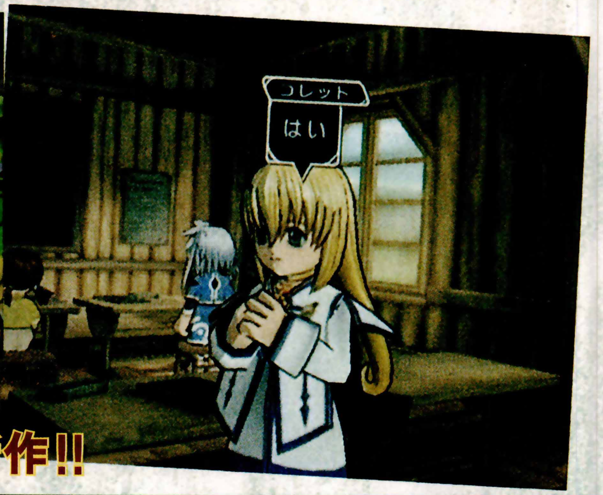


『传说』系列的最新作今夏即将登场！

去年11月NAMCO在PS2上推出了镇社大作《宿命传说2》，但那时带给我们的感动和兴奋还尚未冷却，官方公布的最新作品又再次唤起了我们的热情！尽管这次在GC上开发的新作和《宿命传说2》等仍属同一系列，但这次却是NAMCO首次尝试全3D制作一款重量级的RPG！！游戏中的人物、街道乃至战斗画面全部都是用即时3D画面表现的。故事发生在一个表里本就合为一体的幻想世界中，让我们在GC上展开波澜壮阔的新冒险吧……



↑→制作大自然和街道场景时参考了大量的真实资料，所以玩起来没有任何别扭或者不舒服的感觉。



全3D制作的系列最新作!!

TALES OF SYMPHONIA

让我们听听NAMCO著名制作人吉积先生怎样看『TOS』的

尽管现在游戏尚未浮出水面，我们手上的情报也不多，但这次我们能有幸请曾制作《传说》系列数部作品的吉积信先生介绍《神乐传说》，大家可千万别错过！！



NAMCO公司 制作人

吉积 信

YOSHIDUMI MAKOTO

开发状况

——游戏是何时开始制作的？现在游戏的开发工作进行得顺利吗？

吉积 游戏开始立案开发至今大约用了整整两年的时间。这个游戏是和《宿命传说2》同时进行开发的。游戏自开发到现在为止一切顺利。

——开发组的主要成员都是谁呢？

吉积 基本上都是当初开发《永恒传说》的成员。

——《传说》系列是由好几组工作人员交替开发的吗？

吉积 是的。制作《宿命传说2》的人员就是《宿命传说》的制作成员。

——本作什么时候会发售呢？

吉积 暂定于夏天推出。

——游戏的容量是否会超过《宿命传说2》呢？

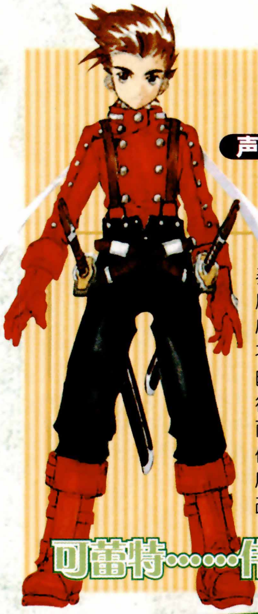
吉积 总的游戏时间和MOVIE长度比起《宿命传说2》不会有太大的改变。但是在声音演出部分也许会增加一些容量。《宿命传说2》的故事脚本共有3册，配音剧本共有2册，这次的新作则有3册故事脚本，2册配音剧本还有一册战斗专用的剧本。所以在语音方面还是有较大的增加的。

——标题《神乐传说》到底是什么意思呢？

吉积 我们是希望通过这个题目给大家留下拥有丰富音色和宏大世界观的印象。为了体现出游戏世界中的众多事情和现象，所以我们才决定把标题命名为《神乐传说》。

——为什么选择任天堂的主机GC为游戏平台呢？

吉积 因为本系列游戏的初作是SFC版的，所以我们一直非常看好任天堂的系列主机。而且这次我们也希望能够挑战新的目标，为了让更多的玩家认识本游戏系列，所以才选择了GC作为游戏平台。



罗伊德·阿维古

声：小西克幸 Lloyd Lrving

年龄：17岁 身高：173CM
体重：58公斤 职业：剑士

自幼被抛弃在森林中，后来被现在的养父多瓦夫养育成人。由于双手灵巧，再加上多瓦夫的真传，所以学得了一身制作手工艺品的精湛技术。虽然一心想成为一个真正的好样男子汉，但实际上却是个不折不扣老实人兼热血汉，办事不经大脑，优柔寡断，在学校的成绩也是倒着数的。所以，从小就不得不请可蕾特和洁尼阿斯来当家庭教师。对罗伊德而言，她们俩是这个世界上最重要的朋友。同时，他又对必须要牺牲别人才能换来和平的做法感到矛盾和自责。终于，少年拿起了华丽的武器，决心要改变这个世界。

可蕾特……伟大的神子请拯救世界吧!



可蕾特·布鲁奈尔

声：水树奈奈 Coret Bluenel

年龄：16岁 身高：158CM
体重：44公斤 职业：神子（天使）

罗伊德自幼的好朋友，在各种仪式上扮演神子，在生活中只是个笨笨的普通少女。可是，她的内心其实非常坚强，如果有要保护的东西一定会坚持守护到底。办事勇敢果断，一旦朋友有难马上会伸出援助之手。可蕾特身为能够拯救世界的玛纳族人，受到神的托付——为了让世界重生而踏上了旅途。身上佩戴着玛纳族的证明“库尔西斯的宝石”。

难道我一定非要成为天使不可吗?



洁尼阿斯·塞吉

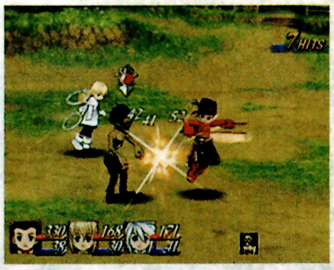
声：哲笠爱 Genius Sage

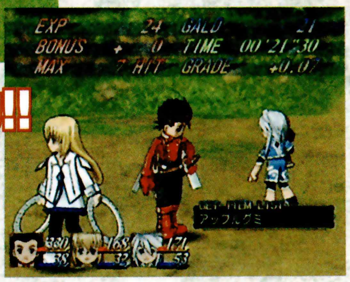
年龄：12岁 身高：141CM
体重：29公斤 职业：魔术师

罗伊德的好朋友，在全村学习成绩最好，是个优秀的魔法师。由于过于出色，所以许多能办到的简单事都不去干，早早的就看破了世事。虽然有着一张孩子的脸，但办事说话都像个大人一样，弄得村民也不知道该拿她当大人还是当小孩。由于只有罗伊德能够毫不在乎的接受她，所以她不知不觉悄悄地喜欢上了罗伊德。

我渐渐变得越来越讨厌人类了







↑这就是游戏中的完全3D战斗画面，真是让人期待啊！！

战斗当然也是3D的!!

作为《传说》系列的特征，战略性极高的战斗系统一直是玩家关注的焦点。这次的战斗采用了3D画面表现，不知道游戏系统和战斗操作究竟会有怎样的变化呢?

担任人物设定的是藤岛康介!!

这次我们共介绍了3个出场人物，从画风上看猜到负责人设的是谁了吗?没错，他就是大名鼎鼎的藤岛康介。

人物角色

——这次的作品用了全3D画面表现，那么在街上等大场景中能够自由改变视点吗?

吉积 很遗憾是无法转换，主角在街道中移动的时候只能保留一种默认的最佳视角，而不能随意地自由切换。但是在剧情事件发生时，我们就可以随意切换镜头和角度观察。总之，这款作品可是相当的别出心裁啊。

——一共出场的角色大概有多少人?

吉积 比《宿命传说2》的人数要多一些，应该是整个系列出场人数最多的吧……

——人数这么多，相信他们之间的关系一定也很有趣吧。

吉积 其实游戏中每个人物都有着自己独特的个性，而且在游戏中还将出现好感度的设定。它会根据玩家对事件的选择不同而发生变化。而且，好感度数值也会对随机事件是否发生有一定的影响，越好的朋友之间，发生事件的几率也就越高。

——这次的新作在剧情上会出现分支吗?

吉积 基本上本作故事只有一个主轴，我们现在还没有安排分支结局的计划。但我们认定只玩游戏一次无法看到所有的事件。因为角色很多，所以玩家可以从游戏各个不同的角度出发，体验不同的剧情。

世界观

——你能就本次的《神乐传说》世界观说明一下吗?

吉积 男主角罗伊德他们生活的世界叫做“西尔瓦兰多”，然而在另一个空间还有一个和“西尔瓦兰多”相对的里世界——“塔塞亚拉”存在。这两个并行存在的表里世界，就像是天平的两端一样，当其中一个世界慢慢兴旺起来，另一个世界就会逐渐变得枯竭。主角所在“西尔瓦兰多”现在就正是处在枯竭的状态，而在“西尔瓦兰多”世界中相传的神之子——“天使”就是改变该种力量平衡的关键之所在。所以说一切的剧情都是围绕两边个世界的兴衰而展开的，实在是属于相当大的世界观设定呢。

——游戏剧情发生时，主角一行最初的目的是什么?

吉积 神之子可蕾特为了改变两个世界的力量悬殊而决意出发旅行，作为她的好伙伴，罗伊德与洁尼阿斯为了帮助她也开始一起冒险。



↑西尔瓦兰多的普通住家，屋内的布置看起来给人一种近代的感觉。

决心要成为天使拯救世界的美丽少女

主人公罗伊德住在一个宁静的小村落里，他和他的同伴们一块无忧无虑地过着和平的生活。可是他所居住的现实世界“西尔瓦兰多”正处在衰退的状态。传说这一切都是因为和“西尔瓦兰多”相对的逆世界“塔塞亚拉”存在并十分繁荣所致！本作的情节就是在这不可思议的幻想世界中展开的。这次我们要为大家介绍的是罗伊德在踏上旅行之前发生的故事。到底是什么原因让他和他的同伴决定改变世界的，一切从这里开始。

STORY

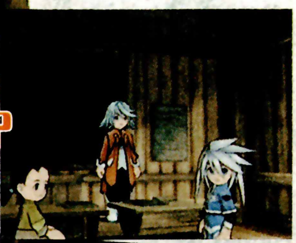
自幼父母双亡，被养父一手抚养长大的17岁少年罗伊德就是我们的主人公。他为了将“西尔瓦兰多”自毁灭的危机中拯救出来，为了恢复久远以前的和平，与自幼的好朋友可蕾特和洁尼阿斯开始了漫长的旅行。可蕾特是掌握着世界再生关键的“玛纳一族”后裔。只要她转生为天使，这个世界就能因此得救……。罗伊德他们靠着这个信念勇敢的面对重重难关。但是，随着真相逐渐明朗，罗伊德也开始对信念产生了疑问。如果“西尔瓦兰多”再生的话，那同时就意味着表里一体的逆世界“塔塞亚拉”将会开始衰退。要想让自己繁荣起来，就要牺牲另一边让它衰退，难道这种残酷的事实真的无法避免吗……？同时，他也对可蕾特越是接近天使就越是失去人性而感到忧虑重重。

平日里教室的样子

罗伊德与可蕾特、洁尼阿斯正在一个教室里上课，但是不知道为什么站在后面的罗伊德开始打起了瞌睡，也许是玩的太累了吧。



罗伊德打瞌睡?



←站着都能睡着的罗伊德引得大家都回头观看。





↑→啊，被莉菲老师发现了，看来这次可是逃不掉了。

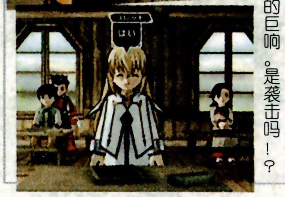
紧急事态发生!?

大家继续上课，老师讲到了玛纳神子将拯救世界的预言。一谈到这个话题，大家马上活跃起来，这时罗伊德发现了外面的异状。这是否和他们正在谈论的话题有什么关系呢?



→罗伊德对于外面的异状感到非常不安。





罗伊德看见外面的异状



→一向宁静的小村中，突然不断响起从没听过的巨响。是袭击吗！?

战斗系统

——游戏的战斗系统现在制作的怎么样了呢?

吉积 游戏中敌人和自己都会在实时的3D空间作战，而且这次仍将保留系列一贯的线性作战系统特色。如果要切换目标，就会新生成一条路线，这就是全新的“复合多重线性战斗系统”即“ML-LMB”。依靠这个系统，玩家就可以让其他己方角色同时从多个角度一起攻击同一个敌人。战斗改为3D的立体空间感更是会立刻显现。

——战斗中的操作比起前作有什么改变吗?

吉积 因为敌人和玩家都是在一条线上活动的，所以和以前2D时的战斗操作相比基本没有什么变化。招式依旧会有两种发出方法，或者自动发出，或者由玩家手动发出。

——游戏中还会有特技和奥义等华丽招式存在吗?

吉积 当然会有啊，但是这次在技巧的习得和觉醒方面，我们想尝试一些以前从没有试过的新东西。比如，在特技这部分加上重视速度或威力的辅助设定，或者角色可以通过频繁使用某一必杀技而让该技成长等等。

——在人物情报状态画面中也会有详细的状态数值显示吧。（参照右图）

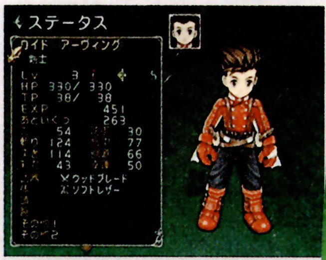
吉积 是的。游戏状态画面会有和以往一样详细明确的状态显示，图中人物所显示的就是属于直接攻击系的。而且随着技巧数值的增长，就连同一个必杀技也可以分成很多级，当然必杀技威力也会有大幅的上升。

——本作中也会有和《宿命传说2》里一样的级别判定系统存在吧。

吉积 对！虽然比起《宿命传说2》来级别判定的划分大致相同，但是在本游戏中的运作方法完全不一样，为了给大家一个惊喜，在这里我就先保密了。

——《宿命传说2》里采用的SP评定系统这次会继续采用吗?

吉积 我们目前正在做角色特技、战斗评分和隐藏物品所在场景位置等细节的详细再设定和全面评估，虽然我个人认为SP评定系统是一个很好的设定，而且许多玩家也很喜欢这个系统，但是我们还是有可能考虑放弃SP设定，转而考虑制作其他更适于战斗评定的系统，大家敬请期待。



↑人物状态画面，玩家在这儿可以看到人物的等级和成长状况。

↓除了战斗结束时的经验值外，这次同样也加入了战斗结果的级别评价。



慌乱不安的村民

罗伊德一发现异常情况，马上飞奔出去。从村民们口中得知，原来他们遭到了身份不明的人的袭击。平时习惯了和平生活的村民，对于这种事情根本束手无策。





到底是什么……？

←→这难道就是这个世界的命运吗？整个村子一片混乱！！

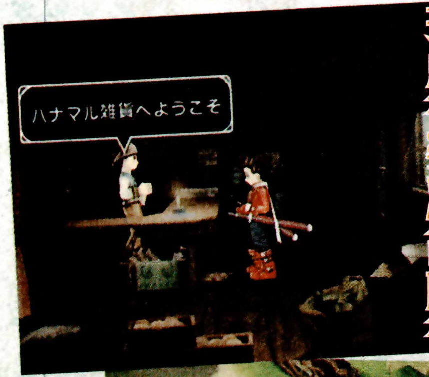


然后少年踏上了旅途!!

和平的村庄突然风云变色，难道这一切的原因和今天正是“预言之日”有什么关系吗？借此机会，可蕾特决心改变“西尔瓦兰多”灭亡的命运而出发旅行。为了帮助她，罗伊德和洁尼阿斯也决心和她一起努力。这三个年轻人的冒险真的能够改变他们所在世界的命运吗，他们会有怎样的命运呢？这个答案谁也无法确定……

打点行装准备旅行

↓冒险中装备和道具的准备工作可是万万马虎不得的。赶快去买一点回复道具应急吧。





→三人望着圣堂，一道光柱从那里伸向天空，难道预言是真的？

柔弱的少女背负起沉重的命运



←↓一直踌躇不决的可蕾特来到了大圣堂，当然她的两个好朋友也陪在她的身边。



狙击神之子的敌人!!



↑↓在前往圣堂的途中，罗伊德他们突然碰上了敌人。他们是哪个教派的人呢？



为了守护最重要的人，少年开始漫长的旅行

对话系统

——出场人物之间的对话画面是什么样的呢？

吉积 《宿命传说2》中的人物对话是以角色的上半身表示的，不过在本作中，我们则是以脸部表现为中心，着重加大了面部细节表情的制作。配音方面虽然不是同步进行的录音，但是效果依然非常的生动。而且在本作中，我们还制作了一个对话表情极多的各角色间私人对话模式。

——这个全新的模式到底是什么样的呢？

吉积 很遗憾，这个模式的具体情况现在还是个秘密，我只能告诉你这个功能使用起来会非常便利。一些游戏的谜题和剧情的发展都会由它来推动。

主题歌

——这次的作品也会有主题歌吗？

吉积 当然了，我们这次采用的主题歌意境完全与故事相融合，相信能给大家留下深刻的印象。

——歌曲是为了游戏特别订作的吗？

吉积 是请专业的词曲家为游戏特别编写的。

——曲调给人的感觉如何呢？

吉积 这是一首J-POP系的曲子，我们正在考虑聘请当红的歌手来演唱。

其它的系统

——系列大受好评的称号系统在本作中仍将出现吗？

吉积 是的。我们预定称号的种类会比《宿命传说2》要多很多。

——《宿命传说2》中的称号会根据等级上升而改变，那这次会怎样呢？

吉积 我们当然也预定加入这个非常有意思的要素。

——打算如何处理其他的系统？

吉积 因为这次增加了不少GC上的新玩家，所以我们准备把系统作得更加易上手和好玩，让大家都体会到RPG的乐趣。

——在迷你游戏方面怎样呢？

吉积 由于这款游戏是全3D的，所以迷你游戏也会比以往的2D游戏多得多。



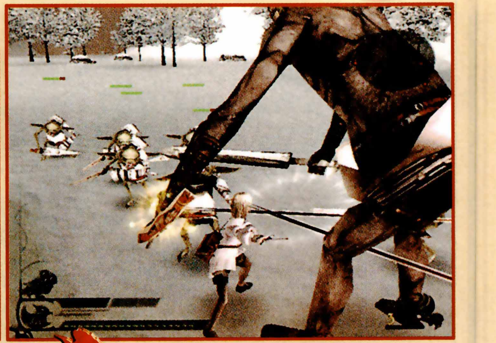
——最后还有什么话想对玩家们说吗？

吉积 这款游戏将《传说》系列的气氛与3D画面完美地结合在了一起，而且我自己也认为我们做得非常完美。相信大家在玩到后也一样会深有同感。

无双报道

契约 被欲望和迷惑玩弄





哥莱姆

和塞勒签下契约的怪兽，它以塞勒的时间作为交换，用自己的巨大身躯为保护塞勒而战斗。



塞勒

和哥莱姆签订了契约而长生不老的少年，由于害死了妹妹，所以现在对自己要求很严格。他的言行和举止虽然像一名优等生，但精神方面还是个小孩子。

DRAG-ON DRAGOON

《骑龙者》受欢迎的程度正在逐渐升温，本次的报道围绕着契约和角色展开，同时一口气为大家献上4页的内容。尽管图片无法表达出龙的咆哮和力量感，但还是希望大家能够通过这个机会感受到本作的魅力。

PS2	厂商：ENIX		发售日：2003年春
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

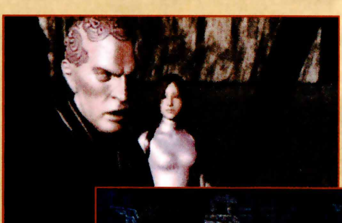


背负着沉重的命运之轮

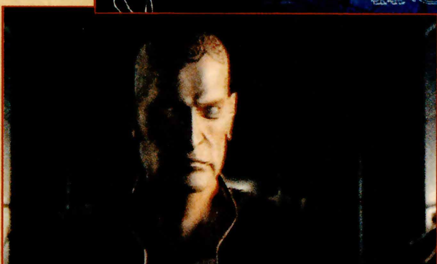
上次我们为大家作了部分介绍，这次情报的关键人物是少年塞勒。他一直被重重谜团笼罩，至今仍是一个神秘人物。虽然雷欧纳鲁和阿莉欧修有着扭曲的欲望，但到底也算是和主人公并肩作战的朋友。那么塞勒对强加在自己身上的这两个人的欲望究竟是如何面对的呢？另外，本次要公开的另一个角色——拜尔德雷和女主角芙莉艾有着很深的渊源，经常在女神身边祈祷的拜尔德雷在故事当中担负着怎样的任务呢？让我们期待着他们的活跃吧！

纹章和契约









和女神的哥哥卡伊姆见面的拜尔德雷。面对拥有龙之力量的主人公，拜尔德雷透露了一些富于指导性的建议。

■拜尔德雷表情集



惟一被允许和变成女神的芙莉艾直接对话的神官。他是一个具有崇高理想的人物，但在某些事情上非常固执己见。

拜尔德雷

体验龙的剑士翱翔天空的爽快感，彻底剖析战斗系统

这里就《骑龙者》的游戏本身内容来说道说道吧。本游戏是操作主人公卡伊姆以及红龙，打倒敌人的3DRPG游戏。战斗分成两部分，一部分为卡伊姆骑在龙背上在空中战斗，一部分是卡伊姆从龙背上下来在地面与敌人展开激战。而且空中模式还分成高空战和低空战，各自对应不同的攻击对象。由于主人公是孤军奋战，要一个人面对成群的敌人，所以要求玩家根据战况选择最合适的战斗模式，游戏极富战略性。现在就让我们了解这三个模式的真谛，成为真正的龙骑士吧！

以3种模式和敌人战斗

地上

- 操作卡伊姆
- 用剑攻击

低空

- 操作龙
- 利用龙的气息攻击
- 一扫地面上的敌人

高空

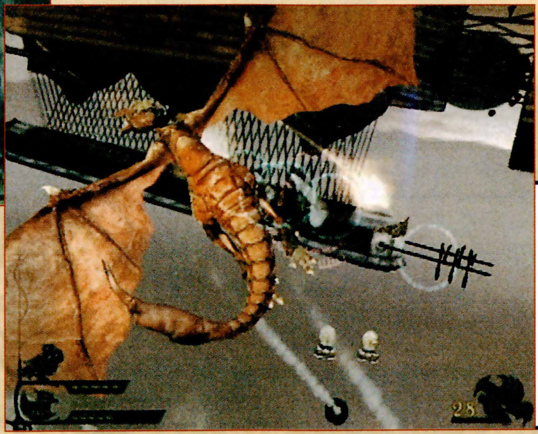
- 操作龙
- 利用龙的气息攻击
- 争夺制空权



塞库罗普斯

在画面中央的独眼巨大兵器就是塞库罗普斯，它是帝国军为了镇压反抗而制造的强大兵器，在塞库罗普斯的周围还有只独眼怪兽进行护卫，勇敢挑战的卡伊姆究竟有多少胜算？

威胁龙的兵器群



本次的新情报是在高空模式发生的战斗场景。高空模式的目的是夺取制空权，地面上会出现很多阻止玩家的强力敌人。想要避开他们发射的兵器顺利下降极其困难，玩家绝对不可以大意。

空中兵器

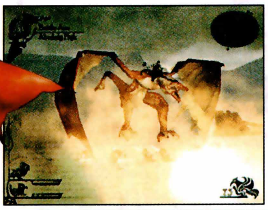
玩家在高空要面对的敌人除了一些长有翅膀的人造生命体以外，还有着庞大的人造飞空艇兵器。飞空艇兵器威力极强，并能够精确攻击卡伊姆他们。的确是令人为之震撼的新兵器。

卡伊姆是这样变得强大起来的

本作是一款A·RPG游戏，主角卡伊姆需要通过打倒敌人而逐渐变强。卡伊姆的成长由签下契约的龙和武器的强化表现出来。龙在游戏中会变得越来越强大，武器也可以靠打倒敌人得到经验值而升级。成长后的龙形态会发生变化，气息攻击的威力也会提高；而武器除了威力和连打数会上升，嵌入武器本体的魔法也会加强。为了迎战更强大的敌人，玩家还是好好的养成吧。

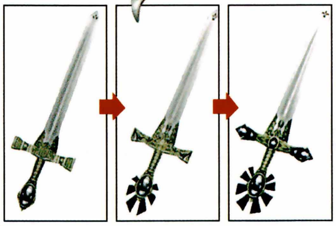
■龙的成长

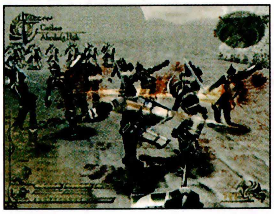




强力的龙之气息。成长后的龙战斗力也会增强。

■武器的成长





卡伊姆能够装备的不仅有剑，还包括斧、枪等多达50种以上。

龙的弱点和地上模式的使用方法

拥有强力的气息攻击、在空中迅猛飞舞的龙其实也并非无敌，它也是有着弱点的。如果碰上了弓箭手、魔法使或是专门瞄准翅膀部位进行攻击的敌人的话，龙的弱点就暴露无遗了。所以一旦发现有这种敌人，玩家要马上从龙背上下来，在地上模式中赶快把这些对龙不怀好意的敌人们干掉。龙也不能攻击城门和建筑物中的敌人，所以还是要卡伊姆亲自动手，只身打败他们。

和魔法使的战斗



潜藏在城内的魔术师。即使龙飞到城里也很难攻击成功。真是棘手的敌人哪！

城内战



和敌军兵士的战斗在建筑物中继续进行。由于没有了龙的保护，卡伊姆要小心别被敌军围攻。

具有各种特征的战斗场地

本作准备了很多战斗场景，比如浓雾环绕的森林、一望无垠的雪原。随着故事的进展，将会有更多的战斗场地出现。







编织出精彩故事的登场人物们

《骑龙者》以魔物肆虐的大地为背景，整个故事围绕着为了复仇和帝国作战的主人公而展开。这就是《骑龙者》这个游戏的主要情节。在此，我们将对故事中出现的主要登场角色做个详细明了的整理，以便玩家们理顺他们之间错综复杂的关系。毕竟了解游戏的世界观、沉浸在故事中也是RPG的乐趣之一嘛。

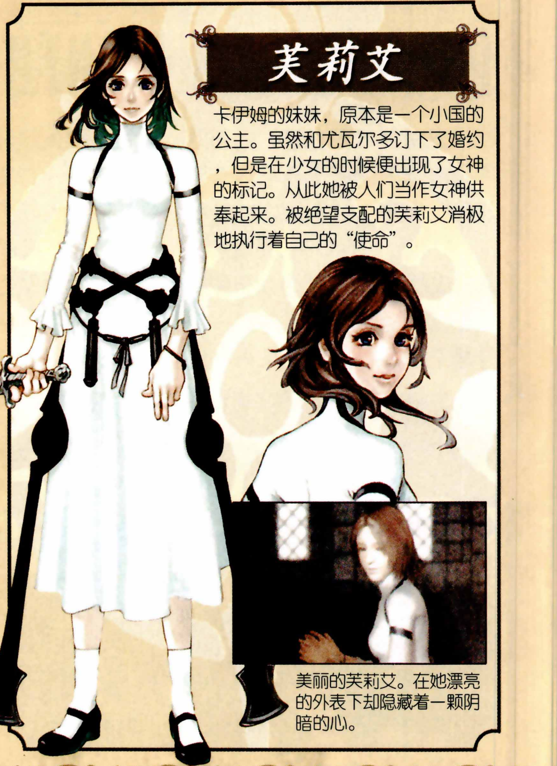


频繁的战斗间还会穿插一些事件。



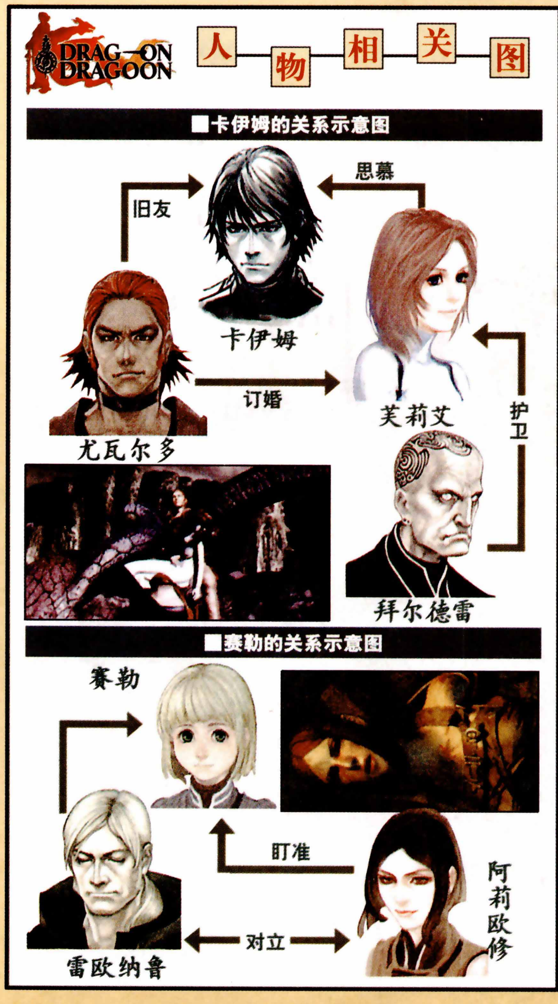
双亲被帝国军队所杀，妹妹也被当作女神成为祭品。被推上绝望边缘的卡伊姆发誓要以帝国的血来祭祀亲人。复仇心切的他签下了以自己的声音为代价的契约，终生无法说话。

卡伊姆威胁濒死的龙和自己签下契约，从而得到了强大的力量。



卡伊姆的妹妹，原本是一个小国的公主。虽然和尤瓦尔多订下了婚约，但是在少女的时候便出现了女神的标记。从此她被人们当作女神供奉起来。被绝望支配的芙莉艾消极地执行着自己的"使命"。

美丽的芙莉艾。在她漂亮的外表下却隐藏着一颗阴暗的心。

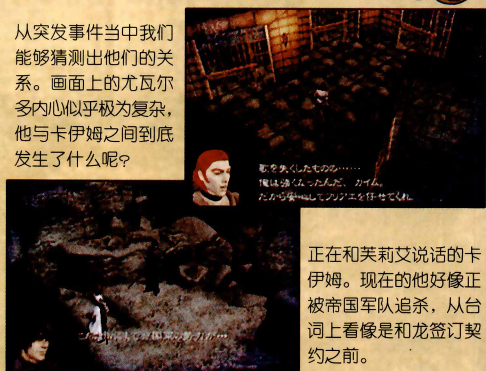


生于战乱之中罪孽

从人与人之间的关系来看《骑龙者》

到现在为止，《骑龙者》这个游戏已经介绍了7个角色。左图就是以他们的资料为基准进行整理的关系示意图。他们的关系大体上分成两类，卡伊姆和赛勒似乎是游戏的关键人物。值得注意的是卡伊姆和赛勒两个人之间的关系至今仍未公开，相信在故事的进程中我们将会逐渐得知。离发售日期还有段时间，读者们在这段时间一定要锁定电软哦！

从突发事件当中我们能够猜测出他们的关系。画面上的尤瓦尔多内心似乎极为复杂，他与卡伊姆之间到底发生了什么呢？



正在和芙莉艾说话的卡伊姆。现在的他好像正被帝国军队追杀，从台词上看像是和龙签订契约之前。

目前所公开的详细的角色设定

游戏中的各个角色都有详细的设定，从我们展示的这几张设定图大家可以看出，人物的表情和服装丰富华丽。虽然并不是所有设定都能被采纳，但是为了使角色更加活灵活现，这些设定是不可缺少的。



■卡伊姆的表情设定

■卡伊姆的服装设定

■阿莉欧修的形象设计

雷欧纳鲁

对赛勒怀有扭曲的爱，就因为他平时是个彬彬有礼的圣职者，所以这样的性格更显得唐突，后来他被妖精附身并签下了契约，从而变成盲人失去了光明。



契　约



纹章
位置：眼球
代价：视力



阿莉欧修

精灵族的女性，和卡伊姆的经历一样，家人都被帝国军杀害。经历了这个打击，她的精神彻底崩溃了，之后变成了一个以杀戮为乐的人。她的下一个目标是赛勒。



契　约

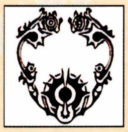


温蒂奈



火怪

纹章
位置：下腹部
代价：子宫



尤瓦尔多

贵族的儿子，和卡伊姆、芙莉艾从小便是好友。由于卡伊姆非常出色，所以他对卡伊姆总是抱有一种自卑感。虽然和芙莉艾订婚了，但是这段婚姻却被生生地拆散了。



契　约



黑龙

纹章
位置：脖子
代价：歌声



深重的人之间的思想关系

代替卡伊姆的伙伴们参加了战

雷欧纳鲁、阿莉欧修、赛勒三个人和卡伊姆一起同帝国军展开了作战。从公布的画面来看，单人战斗的场面很多，估计能够分别控制这些角色。不过，像塞勒这样与哥莱姆签下契约的人是无法在空中模式下作战的，所以只能在地上模式中使用他们。能从空中进行攻击只是卡伊姆的特权。



和飘浮在空中的魔物、魔术师战斗的雷欧纳鲁。其实力究竟如何？

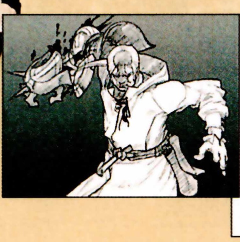


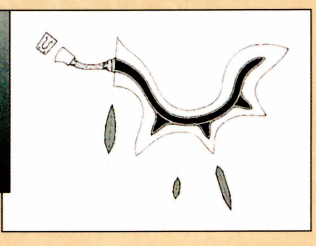
阿莉欧修勇敢地向比自己大几倍的对手发起了挑战。

为每个角色设定的武器



卡伊姆在本作中能够使用50种以上的武器，但是并不是说他的每个伙伴也可以使用这些武器，因为每个人都有特定的武器。雷欧纳鲁的手腕上装备着“惩戒之塔”，阿莉欧修使用“悲伤荆棘”，赛勒则只有一把短剑。

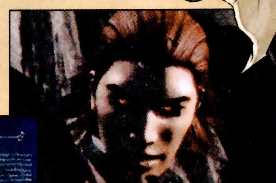




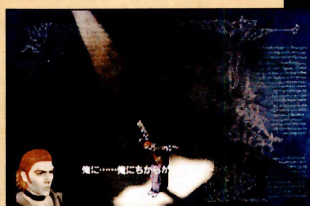
尤瓦尔多的身上究竟发生了什么事情？



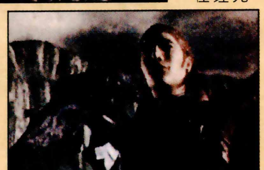
尤瓦尔多曾经是卡伊姆的旧友，并且深爱着芙莉艾。这样的他为什么要挡住卡伊姆的去路呢？为了和黑龙签约，他放弃了自己毕生最喜爱的歌声。大家能看到从他血红色的眼中放出了邪恶的目光。



他的瞳孔就像野兽一样充满了血红色的光芒。曾经和卡伊姆是好友的他现在简直是判若两人。



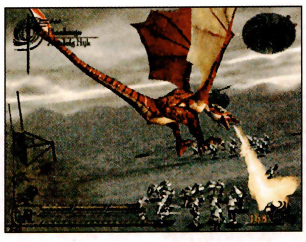
被帝国军逮捕了吗？对自己强大的力量感到绝望了吗……？



得到了龙的力量的尤瓦尔多的目的是？

卡伊姆的复仇对象——帝国军的来历？

帝国军操纵着无数的创造生命体，通过侵略各国来扩大自己的版图。卡伊姆出生在一个小国里，但他的家人还是无法逃脱被杀戮的命运，成了无辜的牺牲品。为了对抗帝国的暴行，残存的几个国家好像结成了联盟……？不管联盟的前景如何，都必须面对强大的敌人。



9/10 无双报道



少女们为了村子的复兴 不断努力 目标是炼金术名家

继《优蒂工作室》后，《维奥莱特的工作室》的舞台再次转移到了古拉姆纳托。这次我们将为大家介绍生活在维奥莱特的居民以及游戏的新系统。





ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2～

维奥莱特的工作室～古拉姆纳托的炼金术士2～

PS2	厂商：GUST	发售日：2003年初夏	
	类型：RPG	价格：未定	其他：杜比环绕

"维奥莱特"新系统大公开!!

随着新作相继推出，工作室系列也导入了全新系统不断诱惑玩家。在本作中，除了探索道路和采集地点外，还追加了许多新要素。目前仍被迷雾笼罩着的是战斗画面和调和系统，不过据推测应该也会有相应的新系统推出。现在，我们就为大家公布已经明确的部分新系统和游戏伙伴的个人情报，此外，在介绍的最后部分还会有关于声优的最新消息为大家奉上，请玩家关注。



纵横交错的街道构成了这个小镇，可以访问的地方有许多，一时还真不知道该去哪好!?

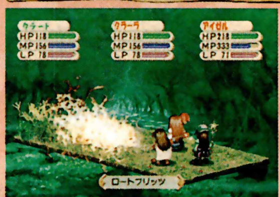


不知何时成为了老师!? 爱塞尔·瓦伊玛鲁

CV 饭塚雅弓

3月1日生 22岁
喜欢的东西：宝石
讨厌的东西：质地粗糙的东西
梦想：成为一流的炼金术士

为了磨练自己而踏上武者修行之旅的，从遥远的西古扎鲁王国而来的炼金术士。她在路过卡罗提村时帮助了正处在困境中的维奥莱特。



炼金术士的攻击大致以魔法为主，所以角色的体力往往不够强大……



爱塞尔在艾莉中出现时只有15岁，现在已经22岁了。

新要素ユー

在世界地图上也会发生事件！

移动方式和前作相同，在地图上指定好目的地即可。由于游戏世界中河流众多，所以经常要兜个大圈才能到达目的地。当然，与其他人物一同外出冒险时，还会发生各种意想不到的事件。由于每位角色都有截然不同的个性，所以当你和他们一起冒险时一定会体验到各不相同的惊险和乐趣，这也是驱使玩家外出冒险的动力之一。



一起冒险的搭档克拉拉身上会发生什么故事呢？



值得信赖的骑士 王国中最强的龙骑士 罗兰多·欧菲

CV 三宅 健太



6月18日生 28岁
喜欢的东西：带龙图案的东西
讨厌的东西：洋葱
梦想：战果累累

卡纳兰托王国数一数二的龙骑士。虽然拥有傲人的实力，但却没有什么显赫的战果。为了证明自己，欧菲开始在全国搜寻强敌……

新要素2 开拓道路？



移动的时候会发现某些特殊地方无法抵达。



从这个洞窟进去就能找到新的出口！



从这里出发就可以找到新的移动场所，确定新的移动路线。

玩家可以自己探索从未有人到达过的传说之地。比如，穿过漆黑的山洞，开拓出全新的道路。努力开拓冒险领域是游戏中非常重要的环节，这样可以不断搜集重要道具和发现采集地点。



肩负着管理葡萄酒的重任 米菲斯·普尔茨

CV 近藤 光世

8月2日生 17岁
喜欢的东西：葡萄酒
讨厌的东西：肥胖
梦想：发现新品种葡萄酒

一边管理葡萄酒仓库，一边出售葡萄酒杯等相关产品。酒量之大令男人也望尘莫及，喝酒就像喝水一般轻松自在。



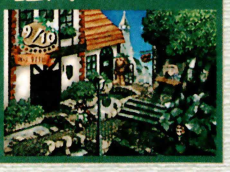
从早到晚脑子里想的都是喝到其他地方酿造的葡萄酒。

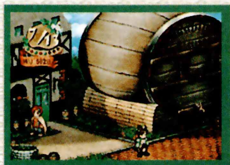
新要素3 大幅增加的街道

在广大的古拉姆纳托的大地上有着大大小小众多的街道。而且每个地方的特点都截然不同，让我们在旅途中尽情欣赏这里的风情吧。

卡纳兰托王国的首都 哈芬

被称为运河之国的地方，繁荣富饶，在市场上可以买到来自各国的奇珍异宝，热闹非凡，人口密集。





城塞都市 法斯宾达

这里的葡萄酒名扬天下，入口的地方有一个巨大的酒桶，想喝多少就喝多少。



蜂蜜之村 霍尼希吕路夫

虽然人口只有数百人，但是养蜂业非常发达，无论蜂巢蜂蜜都堪称极品。

这里到底是……？

位于卡罗提村西的小森林。运气好的话，还能看到小妖精。但是前提条件是什么现在还不得而知。



本作中，可爱的小妖精当然也再次登场。



年富力强见多识广？ 塞姆·罗兰

CV 河野 智之

3月5日生 46岁
喜欢的东西：考虑酒吧的内部装修
讨厌的东西：和人说话
梦想：将自己的酒吧装饰得充满神秘感

霍尼希吕路夫的酒吧的老板。由于不爱说话，所以总给人态度冷漠的感觉，不过随着朋友的增多，他也渐渐变得开朗了。

新要素4 采集地的新变化!?

采集地部分除了延续前作的系统外，还追加了崭新要素。例如，调查森林里的树时果实就会掉下来，解不开谜就无法继续前进等等。另外需要告诉大家的是，在街道上某些令人意外的地方也能进行采集，所以玩家需要对一些以前不注意的地方特别留意。



调查树木就会掉下果实！但是，也有可能掉下怪物，大家千万要小心啊！



游戏里也有必须一边察信息一边解谜的地方，否则就无法继续前进了。

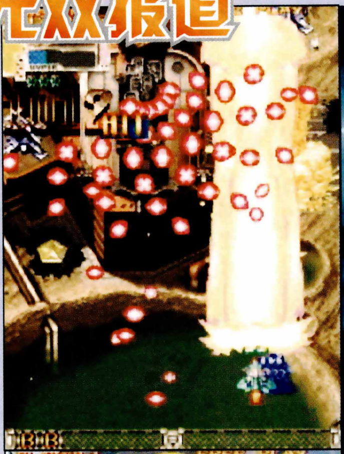
后期录音顺利进行！

各个角色的配音终于决定了！给维奥莱特配音的是下屋则子，负责给帕鲁托罗美乌斯配音的是金丸淳一，罗得弗利德由加藤木贤志负责配音。现在，后期配音正在顺利进行中，看到声优们努力工作的情景，我们更加期待游戏发售了！

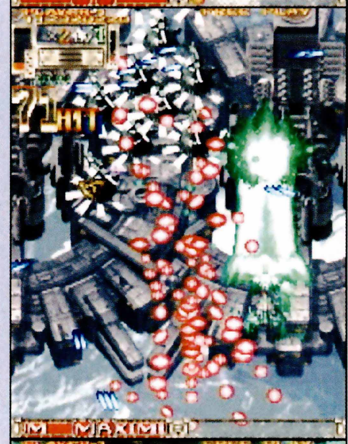


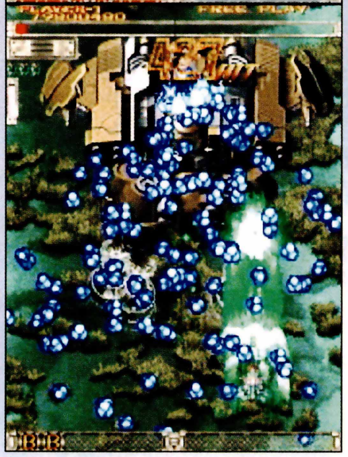
东京都工作室内热闹非凡，配音工作正进行的如火如荼。

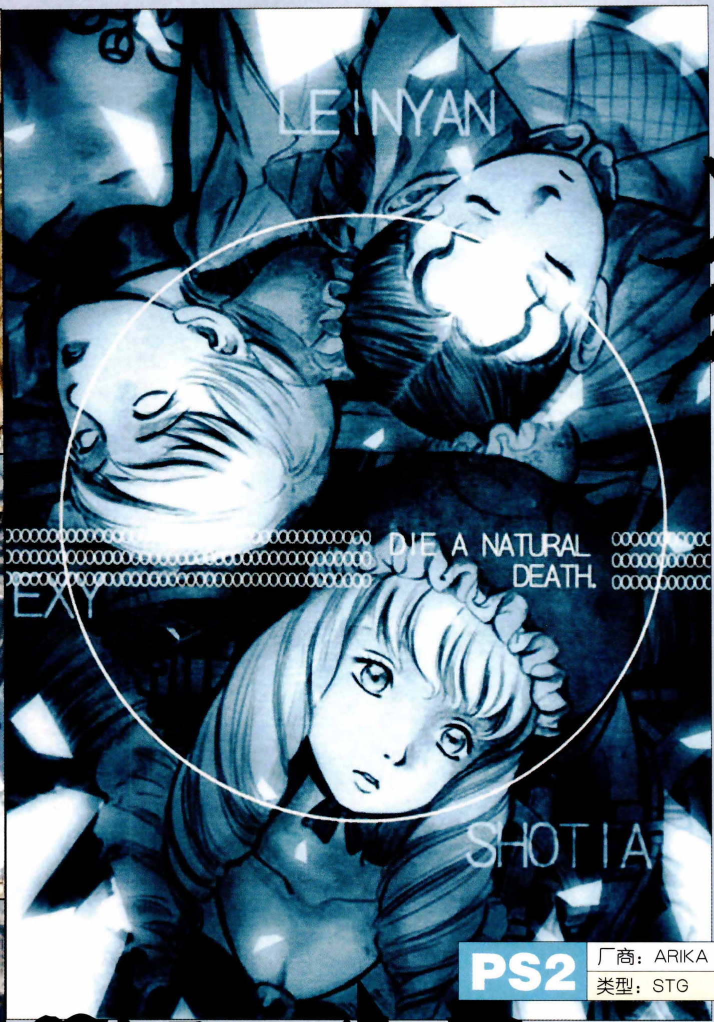












怒首领蜂 大往生



在日本评价极高的、被誉为“究极STG”的怒首领蜂的游戏系统在此公开。

PS2	厂商：ARIKA	发售日：2003.4.10
	类型：STG	价格：5800日元	其他：——

挣脱最狂暴的电光火石

GAME SYSTEM GPS 连锁系统公开

连续不断地击落敌机，努力提高得分效率！

本作最大的乐趣就在于可以尽情地攻击敌人，而且操作方法非常简单，爽快感异乎寻常。如果玩家连续击毙敌人，发生GPS连锁，最后的总分就会大幅提高，战略性十足，乐趣也更上一层楼。



一鼓作气将敌人完全歼灭

对于小型敌机而言，只需要一击即可将其击落，如果用散弹枪连射可以一举消灭大量的敌人。

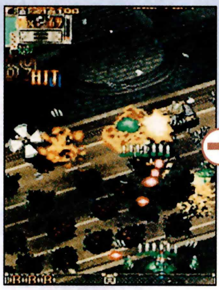


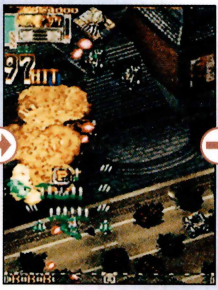
用镭射光线封杀强离的敌人

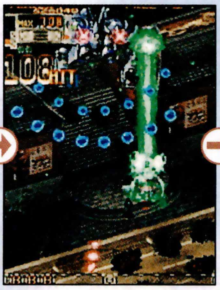
对于耐久力高的中型机就需要动用镭射光线了。在镭射光线的连续照射下，敌人终将溃败。

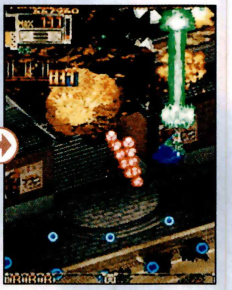
计分消失前努力将下一个敌人也彻底破坏！

在画面左上方的计分消失之前，如果能击落下一架敌机就算连锁，最后的分数也会随之提高。





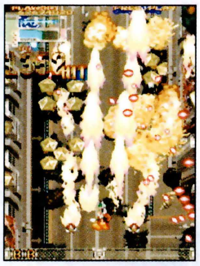




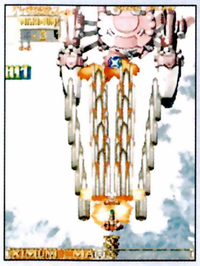
GAME SYSTEM 机体性能 强化形态

决定机体性能强弱的最重要系统

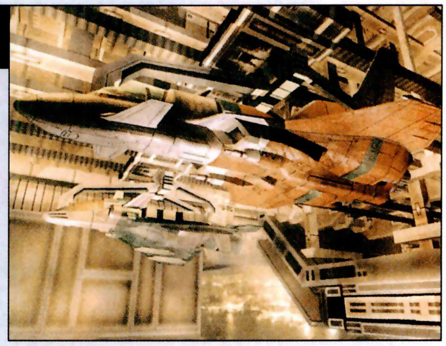
玩家可以从性能不一的A、B两种机体中任选一种，更可搭载专门负责攻击的超级电路板，通过机体和其他配件的组合，机体的性能将会产生大幅的变化。



A机体比较重视机动性和火力，子弹集中在正面，范围相对狭窄。

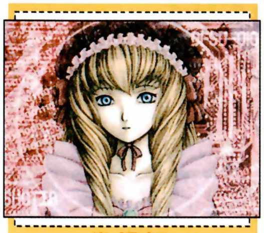


B机体的攻击范围较A机体广，但是火力和机动性相对逊色一些。



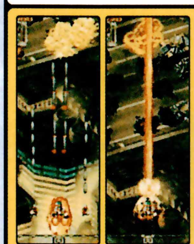
SHOTIA 机枪强化

初期搭载保险×3



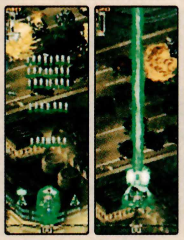
肖提娅

机枪强化型，该机特别增设了2架机关枪，强化了火力和攻击范围，携带的保险数最多可达6发。机体受损时机枪会变为第一阶段形态。



TYPE-A

比普通机体多安装了2挺机关枪，攻击范围有所扩大，综合实力一般。

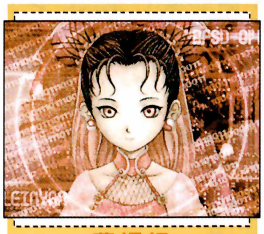


TYPE-B

子弹一边回转一边集中在前方，是固定式的广角射击。

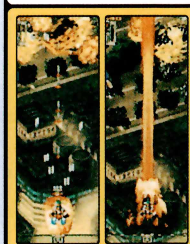
LEINYAN 镭射强化

初期搭载保险×2



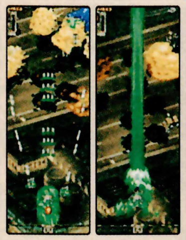
蕾妮扬

镭射强化型。威力极高，甚至可以贯穿小型敌人。初期的保险只有2发，后期最多可增至4发。机体受损时，镭射会退回第一阶段形态。



TYPE-A

从外表似乎看不出什么变化，但镭射光线已得到相当的强化。



TYPE-B

B型的镭射光线同样可以贯穿敌机，但是机关枪的火力较弱。

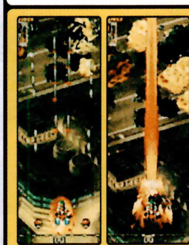
EXY 全面强化

初期搭载保险×1



艾克斯

全面强化型，机关枪和镭射光线全部强化，但游戏初期只有一个保险，最大数量也只有2发。机体受损时火力全部退回第一阶段形态。



TYPE-A

兼具SHOTIA和LEINYAN的性能，攻击性能大幅强化的机体。



TYPE-B

机关枪攻击范围较广，镭射枪的攻击力也较强，各方面比较均衡的机体。

苍空冒险的游戏系统大介绍

GAME SYSTEM 超级 强化道具系统

把握机会迅速提升GPS的分数等级

游戏中会出现HYPER道具，吃到以后机关枪和镭射光可在短时间内得到强化，GPS自然也会进入加速状态，要想获得高分这个道具就必不可少，多吃多有益！

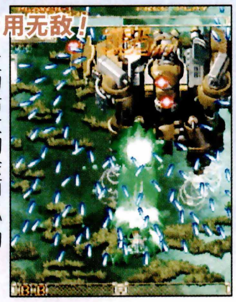


连续打出GPS变得轻而易举

使用HYPER道具后GPS的数目也迅速窜升，HYPER吃得越多，效果越明显，攻击能力越强。

发动提升道具的顺序

1. 破坏敌机，使用镭射光线达到MAX连锁。然后在201HIT以上的状态取得蜂道具，HYPER数值上升。
2. HYPER数值达到MAX后，HYPER道具出现。
3. 获得HYPER道具（可以得到多个道具）
4. 用保险炸弹发动HYPER（大约2秒无敌）



充分活用无敌！

发动后大约会有2秒的无敌时间，除非避无可避的紧急情况否则不要轻易使用。

在训练模式中努力磨练自己的反应！

「万一那个时候……」完全再现，努力挑战！

了解游戏系统后，大家就会深切感到游戏的难度之高。如果想顺利通关的话，就必须依靠该模式苦练。通过活用各项设定，即使是训练模式也能完全再现游戏情节。记住，严格训练是成为高手惟一途径！



从上次输掉的地方重新开始，为自己增加几条命和保险继续挑战。

训练模式可以随意设定项目

- 机体型号（A/B）
- 机体性能
- 舞台选择（1.1～2.5/选择游戏纪录）
- 选择起点（关首/BOSS战）
- 能力提升等级
- 保险数
- HYPER道具库存数
- HYPER状况
- HYPER GAUGE的个数、数量
- 设定死亡后的复活地点
- 设定死亡后的复活状态
- 通关后的续关方法
- 读取纪录（选择游戏纪录）



—随身玩件—

我的画册



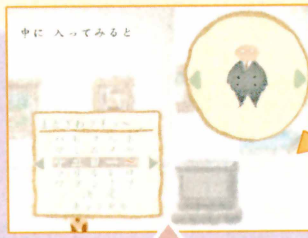
PS2	厂商：SCE	发售日：2003.4.24
	类型：ETC　价格：未定	其他：——

制作画册的游戏情节现在终于公布啦!

本作中登场的主人公和《随身玩伴》一样，仍然是可爱的多罗和波凯比一伙，但是游戏的主题换成了制作一本美丽的画册。在游戏里选择中意的图片，输入物件或者场所的名字就可以完成自己的画册。当然，也需要一些必要的道具和玩家对生活的理解。下面我们就为大家详细介绍制作画册的相关情节和系统设定。这是发售前的最后报道，请务必留意。

美术馆篇

波凯比们在美术馆里悠闲地散步，一边欣赏精湛的艺术品，一边发表自己的感想。如果你已经被这里的绘画和雕塑所陶醉的话，玩家还可以给自己喜欢的展品起名字，而且名字也会对游戏的情节产生影响，真是太有趣了！



→赶快给美术馆里的铜像和名画起名字吧。



←美术馆里陈列着一座奇怪的铜像。

关键点 这张插图的名字是"随身玩伴"

当你给某幅插图起好名字后，如果该图在其他篇章中再次出现，而且你又一次选择了它，那么这幅插图的名字就会自动变成当初你起的名字。比如在美术馆篇，给那个胖胖的男性插图起名叫"窗边部长"，在公司职员和花卉篇中再次选择该图，就会自动显示上次所起的名字。

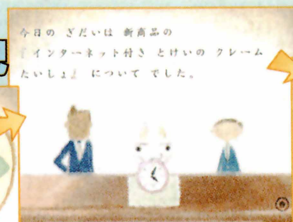
公司职员篇

本篇中多罗将成为公司职员！如果你因为昨天睡得太晚，第二天早上耽误了新品发布会的话，一定会被上司痛斥一顿。在这里玩家可以选择新产品，但是却不能给选定的插图输入名字，游戏将自动生成各种各样的文字，作成一篇不可思议的文章。

新产品的插图在此诞生吧

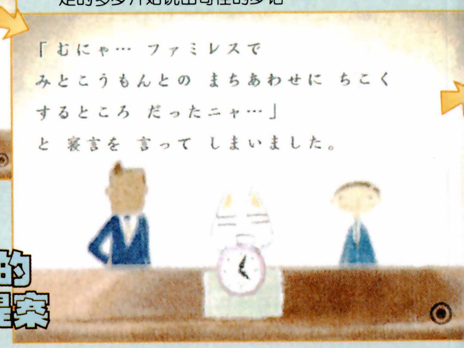


↑从插图中选择成为议题的新产品进行研讨，上图中选择的是一个普普通通的钟表……



↑这款附带网络功能的闹钟到底有何玄妙呢？让我们来看看！

↓由于昨天的足部按摩做到深夜，睡眠严重不足的多罗开始说出奇怪的梦话……



附带网络功能的钟表已经通过提案

花卉篇

本篇讲述了波凯比一伙种植向日葵的故事。在开始播种的画面，玩家可以选择三个播种地点，图中选择的是城堡，另外两个地方分别是大海和河流。选择不同的栽种地点故事情节也会发生变化，那个胖胖的男人也会出现哦。

我决定将种子播种在城堡前!

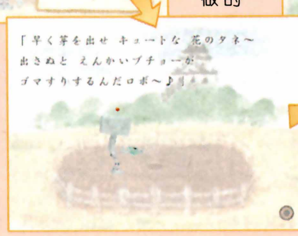


↑出现分支选项，故事情节会根据你的选择而改变，随意性很强。

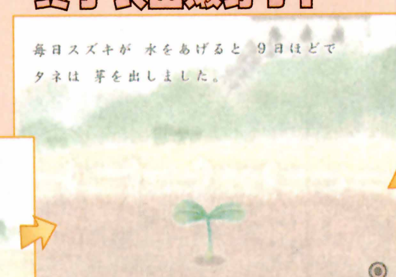


←↓根据你输入的话，波凯比们会做出不同反应。

输入奇思妙语 谱写别样人生



终于长出嫩芽了!



↑每天辛勤浇水，认真施肥，稚嫩的绿芽终于破土而出，真是令人欣慰啊！

充满快乐的画册制作系统终于浮出水面啦！

本作的最大乐趣就在于搭载了可以尽情制作画册的各种随意性很强的设定。为一张张插图输入名字后词典机能就会启动，当你制作画册时，词典也会随之逐渐完成。接下来，我们要介绍的是以前曾经提过的金制书签和银制书签以及具体的画册制作步骤。记住，这是发售前的最后报道，所以要认真学习哦！

把画册当作礼物

玩家制作的画册充满了美好回忆，它包含了我们对于生活的理解和憧憬，所以我愿意和每一位好朋友共同分享。如果在游戏中与好朋友交换画册的话，制作的乐趣也会大大提升，你不信就试试吧！



↑将画册作为礼物送给喜欢的人，以此传达自己的心意呢！

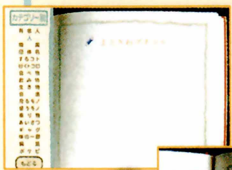
波凯比的神奇书架

做好的画册中记载了各种各样的有趣故事，玩家可以分门别类地收纳在波凯比的书架里。不过有趣的是，同样的情节会根据波凯比的不同而发生变化，充分反映出了他们各自的爱好和性格。



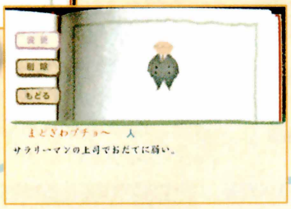
↑将画册在书架中整理好，以后读起来就更方便了。

制作一本只属于我自己的辞典



窗边部长是个不苟言笑的人

↓胖子窗边部长的新情报在此不断增加。





在制作画册的过程中，根据你选的插图和起的名字还特别为各位玩家准备了词典系统。起初，词典里只有一些非常简单的情报，但是随着画册的制作完成，插图的相关情报也将被逐一记录。与画册一样，词典同样是只属于玩家自己的东西，制作起来应该很有动力。

用书签交换"画册之源"吧

想要制作画册，就必须拥有“画册之源”。前往画册店可以得到金质书签，使用书架时还能得到银质书签，用1枚金书签或5枚银书签就能换到珍贵的“画册之源”。有了这些东西，我们就可以每天快快乐乐的制作画册，所以玩家们一定要注意收集金银书签。



窗边部长在愤怒地训斥着多罗



↑开会时睡着了的多罗被部长狠狠地骂了一顿。这里的上司就是在美术馆篇中曾经出现过的那个胖胖的男性，所以当时起的名字就从这里反应出来了。



GOODS 游戏的迷人周边即将登场！

本作预定在4月24日发售，厂商也瞅准了这个商机，准备推出大批画着波凯比形象的超级可爱的周边产品。除了下面为大家介绍的以外，还有明信片集等各种各样的有趣东西，买不到的玩家先在这里过过眼瘾吧，过眼瘾是不用花钱的！



盛开的向日葵好像窗边部长的圆脸！！





←↑向日葵终于盛开啦。这张向日葵的插图怎么看都像那个胖胖的男人，窗边部长的脸上也会有葵花籽吗？

焦点 亲身体验制作一本会动的画册！

从静态的游戏图片中也许看不出来，其实波凯比和游戏背景都是可以根据情节移动的。尽管我们无法从平面的纸张上体验到这种奇妙的感觉，但是玩游戏的时候它一定会给玩家带来更多的乐趣！请相信井上多罗的承诺和开发小组对于休闲惬意的理解吧！



FINAL FANTASY® XI
ONLINE

最终幻想XI・吉拉特的幻影

ジラートの幻影™



第四个特殊职业终于、终于出现了！不用过于惊讶，因为他就是大家可预料到的超人气特殊职业，拥有强大实力的龙骑士！他将和新型召唤兽一起登场！



PS2	厂商：SQUARE	发售日：2003.4.17
	类型：网络RPG　价格：3980日元	其他：——

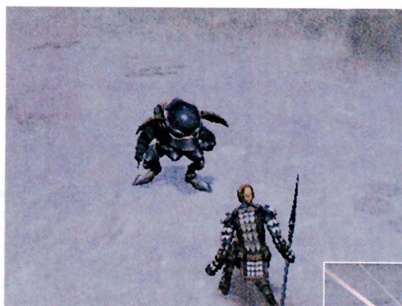


第四个新特殊职业判明！

新特殊职业

龙骑士

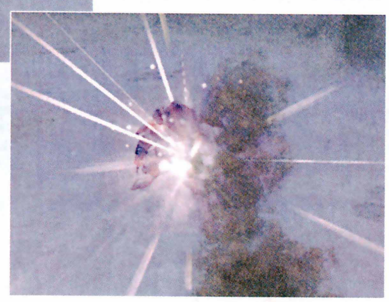
就如以前预想的一样，强力的龙骑士果然在本次资料片中登场了！龙骑士使用其标志性武器——长矛“lance”，以其有力的跳跃力发动攻击“jump”。果然具备《最终幻想》系列一贯以来的职业特征。而且还能靠龙骑士技能召唤出飞龙使之成为坐骑。



◎职业技能

JUMP

跳到高空，迅速落下，给予敌人猛烈的攻击，造成巨大的伤害。龙骑士这项“JUMP”技能是《FF》系列老玩家们非常熟悉的了。



↑→蹲下以后跳跃，然后一边放出土烟一边攻击敌人！这项技能简直成了龙骑士的代名词，异常强大。

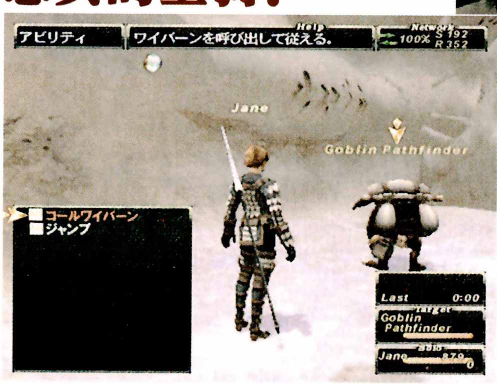
LANCE一闪！

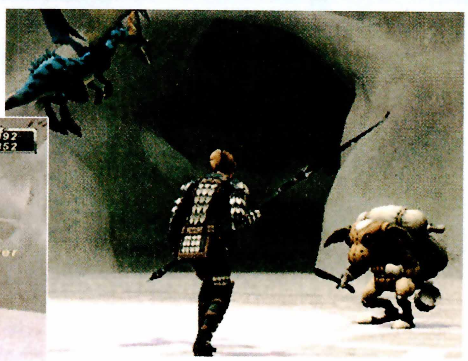
◎职业技能

コールワイバーン

召唤出飞龙并命令它参加战斗。飞龙的攻击方式和角色的辅助职业以及角色等级都有关系。飞龙在战斗中会作出怎样的贡献呢？它还有其他什么作用吗？还是让驯龙者现身说法管用啊。

和主人一同围攻敌人，忠实的坐骑！





←↑如果仅从画面中判断的话，它属于没有MP，完全前卫型的职业。由于コールワイバーン召唤出飞龙属于强力技，所以再次使用的时候可能会需要花费点时间吧？



→带着飞龙的龙骑士。他能像驯兽师的宠物、召唤士的召唤兽那样，除了战斗以外还可带着飞龙散步吗？

神秘的『吉拉特』就要露出庐山真面目啦！

可能是在发售之前厂家的宣传，导致大家对本作的期待值渐渐高涨的缘故，新的官方情报也陆续的多了起来。这次以新增的特殊职业龙骑士和首次公开的强力召唤兽拉姆为中心向大家作一个汇报。另外，和故事有密切关系的画面和新地域也逃不出我们编辑和群众雪亮的眼睛。本次介绍的还包括《最终幻想XI · 吉拉特的幻影》的一些游戏中的基础知识，所以有意现在购买本作和决心要开始进行新冒险的玩家就一定要check一下！



↑新地域的场景中怎么看都觉得像藏着什么秘密似的，巴纳迪尔这里隐藏的谜题实在是太多了。把所有隐藏秘密统统找出！

新的战斗

→由于有了新增特殊职业登场，所以战斗的画面肯定会有很大的改变。



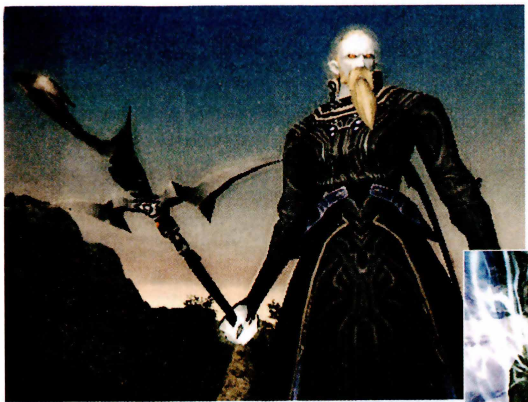


←等级高的玩家不必气闷到无事可做，新地域的未知冒险绝对够劲。

无尽的冒险，开拓新地域！

熟练使用各种各样的召唤兽！

如果加上这次新公开的召唤兽拉姆，那么总共介绍的召唤兽就达到了5只之多。虽然召唤他的条件及入手方法还未明了，可是作为独挡一面的召唤士，是有必要掌握各个召唤兽的特征的。有志愿当召唤士的玩家对此要做到充分了解。







拉姆

生活了数千年的他积蓄了丰富的知识和强大的力量，作为谜之隐者，他手中不可思议之杖可随意操纵雷电的力量，以此技辅佐召唤士战斗。

伊夫里特

红莲烈火围绕身体，可怕的外表简直就是火焰化身。它能够随意使用热气和火焰。在《FF》系列里一直是人气颇高的召唤兽。



卡邦库

鲜红的宝石，据说能够为持有者带来幸运。它能变成可爱的动物，把召唤士引导向其它召唤兽的身边。也只有召唤士可以得到这永远的幸运。



希瓦

传闻是统率北极冰雪之国的冰之女王。能够任意使用冻气和冰之力。很多玩家为了一睹它美丽的倩影而多次召唤她出来战斗。本作中也很强力。



泰坦

传说中的巨人，据说他用其力大无比的双手支撑着整个大地。它的神力能轻松挪动岩石战斗。佳尔卡召唤士召唤出来的力量会更加强大！



D→A (仮)



打破将近2年的沉寂，TONKIN HOUSE终于发表了新的电子小说作品。《D→A》（暂定）的内容将沿着天使与恶魔这2条位置完全相反的故事主线展开，下面就让我们看看详细内容吧！

关键词是天使和恶魔

拥有洁白无暇羽翼的天使。和灯夜一起负责狩猎徘徊的灵魂Creep。拥有极强的正义感和责任感，和凡事总是往好处想的灯夜不同，她总是先想到坏的一面。两人性格的对立是游戏剧情的重要线索。

灯夜表面上看是一个普通的高中生，实际上却是手持镰刀的死神，负责将黑暗中游荡的灵魂引导回正路。但不知为何，除了自己的使命外失去了过去所有的记忆。随着故事的发展，玩家必须找回真正的自我。

电子小说系列的最新作终于发表了！



人物的变化完全通过游戏中的一言一行体现出来。

华丽画面和动人情节的完美结合，一边读文章一边推进故事继续发展，这就是我们这次介绍的电子小说游戏《D→A》。在游戏开始的界面里，玩家的回答将会决定主人公的性格，整个游戏的内容也随之发生很大的变化。这款系列的最新作品真是让人期待啊。



PS2	厂商：TONKINHOUSE		发售日：2003年夏
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

D→A

人物设计

村上水军

《D→A》人设工作的接力棒由渡边明夫手中交到了村上水军的手里。他以在濑户内海扎下根基，并称霸九州到四国庞大海域的著名海盗一族为笔名，他出生于日本山口县，是有着在建筑公司打杂等各种经历的插画家。画风优雅，颜色柔和且充满力量感。现在，他主要负责电脑游戏的人设工作，同时也活跃在原画创作领域。有着广大的支持人群，代表作有《Toon》等。

以现代世界为舞台的幻想故事

《D→A》这款游戏的故事情节发生在现代社会的雪杜镇。漆黑的深夜中，尤丽爱尔和灯夜为了让世间得到和平，不断地狩猎着不为人知的流浪灵魂。某天，灯夜的同班同学神乐夏希，在遭到Creep袭击时得到了灯夜的帮助，故事就是从这儿开始的……



神乐夏希同尤丽爱尔一样也掌握着故事的关键，她到底扮演了怎样一个角色呢……？



朴本绯色

Hiiro Enomoto

夏希的好朋友，几个月前双亲刚刚死于一场事故。现在她自己也正在医院疗养没来上学，看上去比较成熟，因为身体差所以很少说话。



神乐夏希

Natsuki Kagura



同样就读于京英学园2年级C班的女孩子。某一天，在被Creep袭击的危难关头时被灯夜所救，同时也知道了他是死神的真实身份。然而，她却没有像一般人那样害怕，反而提出想要神乐帮忙……

雪杜镇

由于公开的画面有限，所以我们只能看到这是一个建筑物林立的地方，给人的感觉是一个极其普通的城镇。但是在一些看不见的角落，飘荡着拒绝上天召唤的灵魂，他们吸收了人类的欲望和憎恨等负面感情，企图加害人类，也被称为Creep。到底这个城镇有什么特殊的地方，会引来这么多凶暴的灵魂呢？







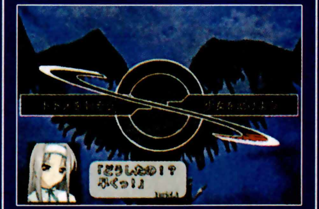


分支选项中的时间限制

故事到底会如何改变？

虽然在前作《Missing Blue》中已经加入了可以影响剧情及背景的IPS分支选项，但是这次还是尝试了一种新的系统。除了电子小说的分支要素外，更在选项上加入了时间限制。时间不仅决定了主人公的思想、语言、行动，还决定了对手的反应，和故事情节的展开。如果犹豫不决的话，说不定故事就会向着恶性的结局发展了……怎么样，你考虑好了吗？





行动选择上也与时间息息相关，如果磨磨蹭蹭的话就会被尤丽爱尔斥责，这种情况可不能再慢吞吞的了，赶快回答她吧。

紧张精彩的战斗画面！

TONKINHOUSE精心推出的战斗模式

即使在小说的形式中，玩家也可以随心所欲地活动，这就是这款电子小说游戏《D→A》所提倡的新形式。战斗画面中也有着如同电子小说般的分支剧情。主人公狩猎时的战斗画面展现出一股RPG游戏的风格。此外，由于加入了战斗因素，所以可以使用指令安排作战顺序并对剧情产生影响，这些都是一般的冒险游戏所不具有的，临场感十足，玩起来更有意思。



从画面中，我们可以看到灯夜等人正在协力作战，其中一个队友是尤丽爱尔，可另一个人是谁呢？

主角在深夜的雪杜镇和敌人展开战斗。打倒敌人可以得到经验值并因此而成长，这些都是RPG游戏的典型特点。



tonkinhouse DIGITAL NOVEL HISTORY

想了解TONKIN HOUSE制作的电子小说《D→A》系列的历史吗？下面就为大家简单介绍一下。

L的季节～A piece of memories～

1999年发售的同系列第一部作品。以现实世界和幻想世界2个世界为主轴，融合了众多新要素。2个世界有着2个完全不同的主人公，现实世界的主人公是记者部的上冈进，幻想世界的主人公是校内刊物的领导人桐生真。这款PS游戏，现在正在发售廉价的BEST PRICE版。



■对应机种：PS■1999年8月5日发售
■2500日元（BEST PRICE版）
■原画设定：渡边明夫

Missing Blue

在《L的季节》2年后发售，是该系列第2部作品。这款游戏并没有选择和《L的季节》一样的世界观，并且加入了分支剧情的设定。故事本身发生在学校内，一个女孩逐渐发现许多不为人知的神秘物品，这部作品共有9个女主角登场。主题歌和前作一样由当红偶像小松未步演唱。



■对应机种：PS2 ■2001年7月26日发售
■6800日元
■原画设定：渡边明夫

疯狂的格斗新作将在今年夏天再度升温!!

无双报道

SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM

期待度满点的《SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS》终于出现在玩家眼前啦！大家所期待的梦幻之战将在今年夏季再度激起轩然大波，下面先让我们从这次的介绍中望梅止渴吧。

ARC	厂商：PLAYMORE		发售日：2003年夏天
	类型：FTG	基板：未定	其他：——

——这次的战斗是NOT A MATCH！——



全部由超人气格斗巨星组成的梦幻对战游戏即将在这个夏天点燃战火，数十位大家耳熟能详的角色将为我们奉献激情无限的热血之战，究极的人气与疯狂的战斗登场！



这个角色也来参战！

这样的角色！



拥有巨大身躯的忍者地震将在本作中登场，我们将再次一睹其庞大身躯所带来的魄力的场面，以及令敌人闻风丧胆的锁链镰刀。另外，由于身体超巨大，极少受投技干扰也是其优势之一。

在本作中!?

与其在侍魂中的特点一样，投技的作用依然对地震微乎其微。虽然由于身躯巨大，地震在速度上吃不少亏，但是其广阔的攻击范围和强大的火焰忍术依然令对手胆寒。今作中还会出现那个巨大鸡腿吗？



格斗流派：我流忍术

出身于美国的德克萨斯

地震

EARTHQUAKE

核心是SSI！

Simple
Speedy
Insight

本作的开发以下面的三条原则为核心，首先是简单的操作(Simple)，其次是高速度的游戏过程(Speedy)」，第三是深奥的内容(insight)」。也就是说，既可以让刚上手的玩家轻轻松松地游戏，体会格斗的爽快，也能够让重度玩家也体会游戏中的严谨系统。



这样的角色！

作为久经沙场的巾帼英雄，舞的实力绝对不容任何人忽视。无论是花蝶扇、龙炎舞都是既华丽又实用的必杀技。而她的普通技判定也很强，这是容性感外表与超群实力于一身的女战士。

在本作中!?

在KOF2002中，不知火舞花蝶扇的设定很强，所以有时会给人一种错觉——她是个擅长飞行道具的角色。不过官方对舞的评价却是"利用高跳跃轨道的空战角色"。那么，不知火舞的华丽攻击将在本作中怎样进化呢？

这样的角色！

春丽的战术是利用自己敏捷的身手和强力的普通技与敌人不断周旋。由于普通技已经相当奏效，所以玩家可以随时改变自己的套路，在战斗中利用机动灵活的特点打击对手。

在本作中!?

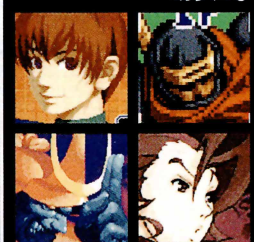
除去变化多端的普通技外，玩家对春丽是否拥有空中防御也给予了相当的关注。因为春丽的跳跃轨道很高，空中逗留时间长，所以如果追加空中防御的话，一定会让玩家受益匪浅。

关于期待新作的大胆预测!!

与角色相关的一些设想是?

乱斗游戏中最吸引人的角色有哪些登场呢？在厂商公布官方消息前让我们从企划的核心方面预想吧。

游戏中的登场角色



据说，SNK和CAPCOM的大部分人气角色都会在本作中登场。那么，除了目前已知的隆、肯、草、八神、春丽、舞以及地震外，还会有哪些角色出现呢？

在KOF系列中，克里斯和库拉拥有极高的人气，他们出现的可能性很大。另一方面，《侍魂》中服部半藏、娜可露露、莉姆露露等角色也在玩家心目中有很高的地位。此外，CAPCOM的罗丝和《恶魔战士》系列中的人气角色也有极高的入选可能。

会有乱入援护吗？



非1对1的对战系统，这时需要玩家考虑的战术更多也更复杂。

从目前对战游戏的走势来看，非1对1的强调爽快感的作品日益增多。比如说KOF'99～2001都导入了援护系统，即攻击性角色可以突然闯入场地支援己方，对敌方进行攻击。由于援护系统为游戏增加了更多的偶然性，有效的提高了玩家的投入度，所以有人预言本作也将导入类似KOF的援护系统。

格斗游戏中的每一位角色都要经受生与死的考验，在自己体力殆尽的时候召唤援护角色为自己战斗也是个不错的选择。

无双报道

2个音符奏出1首歌——



金丝雀·乘着梦想的歌声



和他一起谱写出爱的音乐

「金丝雀」STORY

由于双亲的原因，主角从大都会来到了四国的一个小镇，主角的叔父还在小镇上开了一间乐器店。主角因此遇到了一个女孩子，之后还加入了这个女孩所在的轻音乐部。现在离下一次的学园祭举办只有3个月了，到底你能否在这几个月内通过拼命练习，沟通两个人的心灵呢……

新的相遇和





故事
正在等待着你

PS2	厂商：NEC	发售日：2003.4.10
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

PC和DC上获得众多好评的恋爱冒险游戏《金丝雀》首次推出了PS2版本。整个游戏描写了一个将青春投入到音乐中去的高中生的日常生活，究竟他能够打动哪个女孩的心呢。可以说，众多个性丰富美丽可爱的女孩是该游戏最闪亮的特色。

在发售之前先温习一下这个恋爱冒险游戏吧！

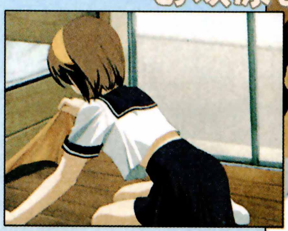
这款游戏自从NEC在DC上发售以来，就一直受到玩家的好评，特别是被称为“一流精品”的第3部作品，更是将会被厂商首次移植到PS2上。该作品通过音乐描述了主人公和他身边女孩们的恋爱故事和日常生活。PS2版还搭载了可以将画面印刷出来的“游戏印制”功能，给游戏又添上了精彩的一笔。这次，我们为玩家展示的几张图全是该游戏中的原创CG画面。

日常生活中的种种事件充满了乐趣，整个游戏里将发生许多突发事件。





游戏原创CG





华丽而精美！

男性角色的活跃也是本作的魅力之一，所以偶尔也能看到意外的一幕……



片桐美香
主人公的同班同学，也是轻音乐部的鼓手。虽然性格十分男孩子气，但其实本人也很在意这一点。

佐伯绫菜
主人公所在琴平学园的2年级学生。佐伯绫菜的性格开朗活泼，受到亡故的哥哥影响开始弹吉他。

八朔绘理
主人公的妹妹，天真活泼又有点任性，经常说一些奇怪的话。她有着极高的音乐天分，弹得一手很好的钢琴。

想让哪个女孩听你的歌呢？

新城千秋
主人公的叔父的女儿，不知为什么从以前开始就经常给人制造麻烦。现在正和叔父一起经营乐器店。

茅华崎惠
虽然身为偶像却逃出了演艺公司。现在正在商店街的路上唱歌赚钱积蓄旅费。

星野麻衣
比主人公低一个年纪的学妹，是戏剧部的成员，经常到轻音乐部来玩。是家用游戏机版的原创角色。

与你所不知道的DI·GI·CHARAT相逢……

デ・ジ・キャラット ファンタジー

DI · GI · CHARAT



PS2		
厂商：BROCCOLI	发售日：2003年夏	
类型：AVG	价格：未定	其他：——

也许有一天，你会突然迷失，进入一个完全不同的幻想世界，开始一场冒险之旅。从PC版、DC版发售后，这款游戏在追加了许多崭新原创情节后向PS2进发！

失去记忆的自己在异世界开始了大冒险





玩家扮演的DI · GI · C是位在GAMERS店打工的小女孩。在某一天，当她正像平常的习惯一样和永远的“对手”RABI · EN · ROSE吵架并使出了自己的得意必杀技“眼睛光束”，没想到在这一瞬间却发生了可怕的时空转换，DI · GI · C和RABI · EN · ROSE双双飞到了一个奇异的世界。当她们醒过来时，发现自己正在一座从没有见过的大森林中，而且既不知道回去的办法，也不知道自己是谁了——。可以说，这次本作的情节和以往作品截然不同了，但是两位活泼主角和她们同伴的可爱故事却是一点没变哦！开始奇异的冒险吧！





DI·GI·CHARAT

DI · GI · CHARAT星球的第一公主，简称DEGIKO。来地球留学时一直在GAMERS店打工。她的最大特征是每句话后面都喜欢加上一个“喵”。总是靠贬低别人来提高自己，喜欢调皮捣蛋的家伙。在本作中因为失去了记忆而变得不像原来的自己。年龄是10岁。

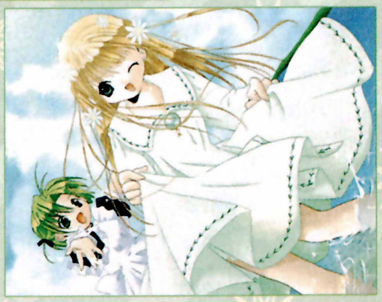
PETIC·CHARAT

和DI · GI · CHARAT一起从DI · GI · CHARAT星球来到地球的5岁女孩。平时虽然不说话，呆头呆脑的样子，但一旦说话必定是一针见血。必杀技是“猫死光”（练习中）。





本作中除了3位可爱的女主角外，更有9位原创的异世界人物登场。像拥有不可思议的力量的魔女和炼金术士等，看来这个幻想世界中生活着各种各样的令人吃惊的人物啊。





在GAMERS店打工的地球女孩，14岁。本名叫「宇佐娜光」，但是自己却讨厌这个名字改成了RABI · EN · ROSE。虽然表面上总是和DEGIKO吵架，其实她们私底下是一对非常要好的朋友。

RABI·EN·ROSE





THE MARK OF KRI



玩够了千篇一律的动作游戏吗？想体验不同寻常的感觉吗？那么这款《THE MARK OF KRI》就是一个不错的选择！！

PS2		
厂商：CAPCOM		发售日：2003.6.26
类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

独特的世界观和动作感将游戏魅力完全展现!!

STORY

自古相传有一个叫做“Kri”的强力咒文，拥有这个咒文的人可以征服世界。为了防止咒文落入恶人的手中，这个咒文被一分为六，分别交托给六个部族保管。但是，一个邪恶的组织企图将咒文据为己有，开始向秘宝伸出了魔掌。主人公“Rau”为了保护这六块咒文，和他的朋友“Kuzo”一起踏上了周游世界之旅，与邪恶力量展开了战斗……

这次介绍的《THE MARK OF KRI》是一款由美国制作小组开发的3D动作游戏。玩家在游戏中会扮演一个勇敢的战士“Rau”（拉乌），与他忠实的好伙伴——“Kuzo”（库佐）一起和邪恶势力作战。

本作的魅力在于其独特的世界观和充满个性的战斗动作，以及游戏中插入的精美动画。再加上这款游戏是完全由美国的制作小组开发，所以其中难免会有些关于血腥暴力的过激描写，这也成为了本作的一大特色。主人公手持武器痛殴敌人，整个屏幕会鲜血四溅。较弱的敌人甚至还会被一些武器穿透、击飞。如果使用背后攻击，还可以用小刀抹断敌人的脖子，此外更多的攻击方式还有待玩家自己发掘。整个游戏操作简单，攻击方式丰富多采，让我们把敌人收拾干净吧！！



↑主人公是战士拉乌。冒险出发之前，在师傅巴莫斯那里学得了武器的使用方法。

拉乌 Rau

故事的主人公，他继承了父亲——一个拉克乌斯的战士的勇敢血统。自年少起就在老师巴莫斯那里接受锻炼，为了守护库利的纹章而与罪恶抗争。





库佐 Kuzo

拉乌在旅途中的好搭档兼好朋友。在岛上得到了神之力，因此时可以解读古文或者预先观察战场。无论何时都是拉乌最有力的后盾。

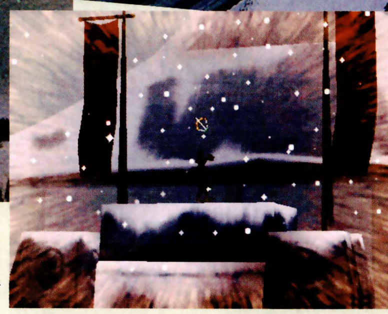
库佐在战斗之前就预知到即将发生危险

本作基本上是以拉乌后方追尾视点前进，当然也能以拉乌为中心，以他的视点来观察四周。如果拉乌发现“横木”，按下△，库佐就会移动到树旁边进行调查，这时候游戏就会切换到以库佐的视点出发。通过两位同伴的不断合作来揭开谜题。





↑这幅图就是从库佐的视点所看到的横木。蓝色的光线正照在上面。



→如果从库佐的视点来看，还能确认刚才敌人的数量和种类。

小向美奈子直击取材话题最新作！

带你感受属于大家的游戏

人气偶像小向美奈子再次勇敢出发，向热门游戏发起了挑战。这次要访问的厂商是BANPRESTO，并且领先感受机战系列的最新作《第2次超级机器人大战α》的魅力！



Vol.5

访问厂商
BANPRESTO公司
游戏名称
第2次超级机器人大战α

Profile

小向美奈子●1985年5月27日出生于东京都。血型AB型。身高156cm，三围B90，W58，H85，受到好评的美奈子等身大小的模特正在日本接受预约！我们这次的采访活动的主角就是冰雪聪明的小向美奈子。

「机战」超级期待最新作！



继承前作的精华，将系统再次革命性地刷新！更充满魄力的战斗场面、完全3D制作的地图以及更强的游戏战略性！美奈子带你零距离感受最新《机战》的强大魅力！

「『机战』的秘密已经近在眼前！」



这次"钢铁吉克""勇者王我王凯牙"等机体将参战，全部共21部动画原作角色也将尽数登场！合体·攻击场景更是决不可错过！

开发室大公开！「到处都是机器人～！」



史上首次惊现《机战》开发小组工作室的照片。游戏制作人寺田先生的办公桌更将首度公开！

史上最强的「机战」终于登场了！



PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.3.27
	类型：SLG	价格：7980日元	其他：——

在这10年间，我们得到了很多新旧机器人动画FANS的支持，所以今天才能推出这款《超级机器人大战》系列的最新作《第2次超级机器人大战α》！借这次小向美奈子直击取材的机会，制作人寺田先生更是将开发过程中的种种酸甜苦辣娓娓道来！

插曲 会议是个危险？整个早上一直议论纷纷

由于这款游戏集合了众多的机器人动画作品的英雄们，所以必须调整他们实力的均衡？寺田先生透露了一个小插曲，当时一堆成年人在会议上展开了“要不让攻击力2000就击破EVA的AT领域吧”“不行，那太奇怪了”这种激烈的讨论。（笑）5个小时的漫长会议过程中，我们一直在争论着“过去到底有没有这部动画片”；并说是为了“确认原作”而找老动画的资料研究，可大家找着找着就变成了一场怀旧运动。“我好想再看一遍这个”“那就看吧”——整个早上却就这么看下来了。怎么样，他们的会议很危险吧。



制作人员为了制作游戏不知看了多少遍原作。“开发工作室的那些家伙们最近在做些奇怪的东西，听说是在做《超电磁孔巴德拉V》中豹马扔摇摇的动作，而且居然有几个版本！（笑）（寺田）（注：摇摇，一种用绳子牵动的玩具）



对于这款充满了机器人的游戏美奈子说：「因为我曾制作过高达的模型，所以也可以算是对机器人略知一二吧？」看来她也是一副兴味盎然的样子。

SD就像共同语言一样 比原著更加精彩

——这次的题材是机器人英雄们大活跃的《机战》系列最新作。接下来，请大家看这次的访谈。

小向■《超级机器人大战》到底是一款怎样的游戏呢？

寺田■简单的说，就是一款有很多机器人英雄登场的战略游戏。虽然现在机器人类的游戏很多，但是本作最大的特点就是从30年前的老牌机器人动画到现在的最新动画的机体全部都集齐一堂。对了，美奈子小姐对机器人和机器人动画有什么了解吗？

小向■我很喜欢有很多人气角色的《高达W》，而且还制作过该作的机体模型。不过要说我最喜欢的应该还是EVA中的机器人。

寺田■模型？这还真让我挺意外的（笑）。不过很遗憾的是EVA中的机体这次不会登场哦，虽然说他们也是以前曾在系列出现过的机器人。

小向■是这样啊～。那这次都会有什么作品登场呢？

寺田■这次包括的动画作品共有21部之多，包括敌人在内的所有登场机器人大约有300个。

小向■太棒了。但是这款由机器人为主线发展故事的游戏是怎样制作出来的呢？

寺田■游戏中不是在高达的世界里出现了魔神Z吗，但如果把魔神Z直接引进高达这个时代的话会给人一种唐突的感觉。所以，我们为了尽量减低这种不协调的感觉，干脆将所有机体变成了SD版的角色。

小向■不过为什么不按照原著大小设计呢？

寺田■如果让一个高达100米的机器人和一个只有10米高的机器人战斗，光是考虑这个画面我都觉得头疼啊。（笑） SD人物就像是一种共同语言一样，将这里大大小小风格不一的作品和机体，统一在了一起。看着这些可爱的SD角色们在屏幕上战斗，大家的脑海里一定会浮现出真实比例高达挥舞着光剑等等的画面吧。但大家一定也不希望看到SD形象变得又大又蠢吧？所以我



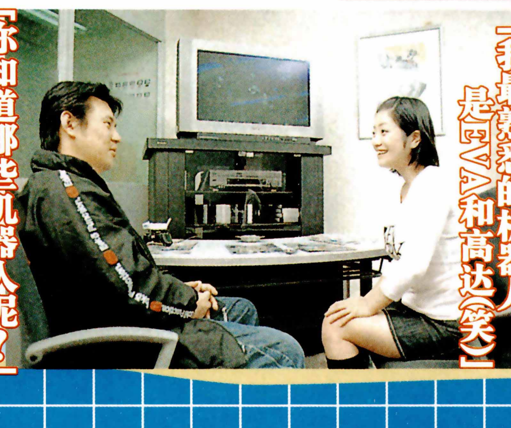


(株式会社)BANPRESTO
「超级机器人大战」系列
制作人

寺田 贵信

自1992年加入BANPRESTO以来，一直负责制作《超级机器人大战》系列。由于连续10年一直不断做同一个工作，所以也有人问他“看来你真是非常喜欢机器人啊。估计连看动画的时候都会说‘下次想让这个登场’，所以才能连续做了10年吧。不过你不想试着作些别的游戏吗？”他的回答充满了爆炸性“如果有机会的话，我倒想做少女游戏”！说不定某天，一部充满了模拟战棋要素的少女游戏会出现在大家的眼前呢。

「你知道哪些机器人呢？」



「我最熟悉的机器人是EVA和高达（笑）」

能将自己喜欢的角色组成一队是本作魅力之一。游戏的对象面很广，包括了十几岁到三十几岁的玩家，不过年纪小一点的玩家可能不多。从调查结果看，男女玩家的比例男性整占了98%（笑）。但是，如果女性都像美奈子这样喜欢《高达W》的话，可能比例还会有所增高吧（寺田）。

寺田的小故事 也有这样的玩法？

《机战》的魅力完全体现在它的令人感动的战斗画面上，在关于必杀技叫声的话题上，寺田先生说“因为不能把动画里的效果音录制下来，所以我们请了当时的声优来为游戏配音。由于全是一些“令人怀念”的作品，结果声优的平均年龄也格外的高。”（笑）还有，这次的《第2次机战α》还搭载了小队战斗系统，最多可以让4个机器人组成一支小队。“比如，我们完全可以让“盖亚王”和“三一万能侠”等组成神谷明小队（笑）”。（寺田）（注神谷明：日本重量级配音演员）







组成梦幻之队！

机器人英雄们的总动员，原作中角色的声优们又再度登场，在这次的主角级角色中出场最多的大概数神谷明了。



「我想把自己喜欢的机器人组成一队！」

们没有对SD形象作太大的改动。

小向■那么在本次的游戏中，哪部动画作品的哪个机器人是最强的呢？

寺田■其实每个机器人都有各自的长处，并没有绝对的强弱之分，而且按照系列的传统，大家还可以用游戏中获得的金钱对机器人们进行改造，所以无法说清究竟哪个机器人才是最强的。普通的机器人动画一般都有男女主角和3个配角，不过在这部游戏中所有的角色都可以当主角。今次这个调整也很厉害吧（笑）。

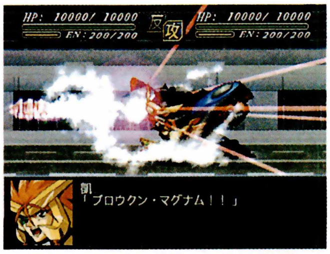
庵野监督也极为称赞！实现了"if"的无敌魅力

小向■原来如此啊～。那么为什么经过了十年时间这么久，该作品系列一出再出却仍然魅力不减、大卖特卖呢？

寺田■这跟原作动画的精彩剧情当然有很大关系。我想就像游戏中魔神Z当时将高达自危机中拯救出来的情况一样，实现了大家所说的if。过去开发前几作的时候，我们也曾问起《EVA》的庵野秀明监督“就算将A.T领域以内的机器人轻松破坏掉也没关系吗？”“当然可以了，那就随意破坏吧。”而且，他也觉得高达们、盖塔、魔神Z、骷髅战斗机和EVA能够出现在同一部作品中互相帮助共同战斗是一件让人激动和值得高兴的事。

小向■是啊～！我也很想将我最喜欢的高达W中的机器人和其他的机器人动画主角组成一队，我一定会回去加油玩的！

虽然美奈子对自己喜欢的EVA没能出现感到很遗憾，但还是很高兴能够看到高达W出场。“攻击场面非常精彩”美奈子边玩边称赞道。



作为这次新参战的机器人“我王凯牙”！到底它会有怎样的表现呢？

CHECK! 「钢铁吉克」首次参战！下次是哪部作品呢？

这次加入了《钢铁吉克》和《勇者王我王凯牙》等4部新作。其他还有什么想加入的机器人吗？“因为机器人动画大量涌现，自然也就有许多机器人被取消登场。我们当然也希望能够让他们再登场，有时也会说‘真想让那个机器人出场啊’这样的话。但仍然有很多机器人因为各种各样的理由没能加入到作品中。”（寺田）

“我们也希望将来有机会能够让美奈子喜欢的《EVA》再次出场。毕竟直到现在，这部作品在玩家中的人气仍然非常之高，有许多人一提到《EVA》都显得非常的怀念。”（寺田）美奈子也说自己希望“能够把高达W和EVA的机体组成一队战斗”。





钢铁吉克

《钢铁吉克》中的主人公“司马宙”能够变形成头部，并依靠磁石之力和身体部分合体，操纵着机器人与企图征服世界的罪恶势力展开斗争。特征是拥有马赫钻头和高速火箭等众多的武器。

PRESENT! 3位幸运者将获得HORI制超级机战手柄

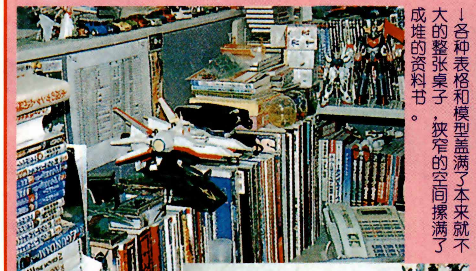


这款单手放置型机战手柄，可以放置在桌上、腿上，玩家只用左手就可以进行全部操作。想体验机战的魅力，可以说这款手柄绝对是必需装备。

日本的玩家通过寄出信件到厂家的方式，将有三名幸运者可以免邮费获得由HORI公司免费提供的机战左手放置型专用手柄，真是让人羡慕啊。至于可怜的国内玩家就只有老老实实掏腰包购买了，推荐价格370元人民币。

Scoop!? 寺田君的桌面首度曝光！

连续10年制作《机战》系列的寺田先生的办公桌的真实面貌大公开！这里就是《机战》诞生的地方！



↓各种表格和模型盖满了本来就不大的整张桌子，狭窄的空间摞满了成堆的资料书。



↑图表夹、资料本、模型成品井然有序地排列在寺田先生的桌子上。这张小小的办公桌简直是在开模型展览会。



「这样的工作间真是太让人感动了！多谢您今天能够接受我们的访问！」


怒首領蜂
dodonpachi DAI-OU-JOU
大往生

NEWGAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

4月5日～4月15日

发售日	2003年4月7日	2003年4月3日	2003年4月10日
游戏	公路之王66	灵魂能力2	.HACK 4 绝对包围

公路之王66



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：RAC
媒体：DVD

本作是SEGA在街机和DC上推出的另类赛车游戏《18轮大卡车》的续作，游戏的画面并没有太多的提高，但是那种粗狂的感觉却是有增无减。

灵魂能力2



机种：XBOX
厂商：NAMCO
类型：FTG
媒体：DVD

三大平台上同时推出的格斗游戏大作，人物的格斗感觉爽快，但是XBOX版和PS2版相比除了特殊人物不同以外几乎没有任何区别。

.HACK 4 绝对包围



机种：PS2
厂商：BANDAI
类型：RPG
媒体：DVD

根据人气动画改编的游戏最新作，游戏的情节延续了前三部作品并以本作为完结。游戏的模式类似网络游戏，不同于那种传统的RPG游戏。

评论人

风林



超级无聊的淡季，虽然入手了太鼓咚咚，但却因为家人的抗议而没能尽兴游戏……郁闷之余搞到GC“斑鸠”、“疯的”和“钻地”，终于有事可做了，GC大利用中！另外，最近任天堂已经把银色定为GC+GBA的标准色了，宣传画上一顺儿的全是这个色（SHAI）儿。

公路之王66（8）：前作没有玩够，稍加练习就可以轻易穿版，游戏中可玩的内容也少了很多。这次PS2版做得不错，起初令人有“爆走卡车传说”的感觉，但玩下去就看出了不同之处。任务的种类很多，虽然并不长，但要顺利完成却不容易。而且在行走路线上也要花费很多心思研究。

灵魂能力2（8）：就算对应720P、就算支持环绕音效，就算一粒锯齿没有，对不起，再生侠太令我不爽，给分不能高。由于三个版本并没有本质区别，而再生侠却有太过霸道，使得游戏的平衡性多少受到些影响。不得不承认的是XBOX的手柄还是非常适合玩SC2的。

.HACK 4 绝对包围（6）：终于出到大结局了！这部在去年4月到9月所放映的人气动画“.hack//SIGN”的情节居然为BANDAI带来了接近60万份的好销量，真是红透。尽管前面已经有了三部，但最后一部却并没有敷衍了事，交谈指令的强化令人叹服制作人的态度，战斗也更加具有战略要素。

天师



这段时间没碰游戏，全研究电脑了。但GBASP还是每天打一点，获得了不少乐趣，毕竟掌机因为性能所限还是要把精力放到游戏本身而不是画面。玩着一些16位机时代的平面游戏，真的是非常感动。高端的，就去打NAOMI2街机；低端的，对我而言玩SP就够了。

公路之王66（7）：世嘉的硬派卡车竞速游戏，AM2首发于街机并移植给PS2。街机筐体上有“通话器”存在，算是开创了体感游戏的新领域。PS2版的画面粗糙，发色也比较老土。在城市中狂飙，玩起来觉得像是疯的，而大卡车的驾驶更充满了挑战，想要赛过敌车也不容易。

灵魂能力2（6）：要怨就怨这游戏用的是PS2互换基板，画面虚假乱转，背景楼阁白纸一张，全无立体感。有限的POLYGON全用在人上了吧？再说BGM，可能是本作过于壮大，“宏大交响乐”必不可少？格斗起来的感觉因“键防”而稍微好受一点。用XBOX移植PS2，浪费！

.HACK 4 绝对包围（7）：与动画片互动的游戏？不过我认为最好实话实说，这款游戏我没有打，只是看着MASCAR把盘放到PS2里，然后开机，而他研究了半天，根本无法进入游戏，因为他也不会玩。我只看到一眼游戏画面，是两个人脑袋，拿着剑……请原谅我的愚蠢和无知。

星尘大海



几日来的昼夜不分让星尘的脸上掩盖不住疲惫和憔悴之色，机战的二周目热战中，除了主打的本作外，353也没有放弃，目标自然是全武将全满以及END全出，这颇费一些时间呢，看来可以琢磨一年的游戏不是说的。在一切归于完美后就要开始格斗的再修练了。不忙是不会的啦。

公路之王66（7）：上手后就知道这又是一款男子汉的专用游戏，SEGA非常硬派的操作感和画面表现再次通过PS2传达给电视机前的玩家们，在城市的马路上开着大卡车飞奔，没有比这个更能激起追求速度感玩家们的挑战欲了。推荐给那些GT，RR跑腻的人们。

灵魂能力2（9）：三主力机种同时发卖是本作的最亮卖点，本作在XBOX上出现也可以让该主机的玩家们在一些异类格斗作品之外又多了一个选择，而且论起最强画面的3D格斗游戏，本作依旧排在第一，再生侠显得过于强力，若非该作出现在没落主机上，满分可给。

.HACK 4 绝对包围（7）：与动画、漫画相结合的游戏，个人认为制作上厂商还是非常用心的，动画迷们见到后一定会非常感动，而且作为动漫游三栖之一的游戏多多和动漫结合也是大势所趋，但由于动画原作剧情本就一般，游戏剧情也就相对提高有限，FANS可以一玩。

MASCAR



游戏热潮减退，进入了淡季，本人现在闲得无事，平时除了每天早上的DDR健身和下午与PERFECT等人“死磕”WE6F外几乎没有游戏时间。不过最近入手了不少中古老游戏，正版盘的收藏计划还在继续，下一个入手的目标是KONAMI的原装打碟2代控制器。

公路之王66（8）：本作与前作相比大大强化了各种丰富的任务，虽然画面稍有些锯齿，但是车体的移动是比较流畅的，游戏中并没有明显的拖慢现象，由于在游戏中精神过于集中，以至于没有太认真地去体验该游戏的BGM。总体感觉这是一款很出色的公路赛车游戏。

灵魂能力2（7）：既然和PS2版本没啥区别，那就没什么可说的了。想在各个平台上全面开花这固然很好，但是不是应该体现出各主机性能上的差别呢？买了一台高性能的主机却只能玩到低水平的游戏，那人家消费者自然不会同意。另外本作的特殊人物再生侠形象过于恶心。

.HACK 4 绝对包围（5）：这种根据动画改编的游戏本人没有多大的兴趣，首先就是游戏的情节和动画雷同，玩家还没有玩就已经了解了剧情，没有了探索剧情的乐趣RPG就只剩下一半的魅力了。游戏的系统还算是很新颖，但是本人试了半天也没有太搞明白，也许是对本次的新作比较陌生。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

2003年4月3日

钢铁的咆哮2 军舰炮火



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：SLG
媒体：DVD

光荣出品的正统战略游戏大作，本作的故事情节虽然不再和史实的战争有任何关系，但是各种舰体和武器的设定却让人有一种逼真的临场感。

把SLG进行动作化，光荣觉醒了……这次操作军舰展开海战，还蛮爽快，茫茫大海上进行炮轰的感觉在以前的游戏中确实没有体会得这么真切过。玩家可以对自己的军舰进行改造，这方面是光荣的拿手好戏了，也是最有趣的设定。惟一不足的就是有孤独的感觉……。

在大洋上行驶的军舰误入时光怪圈，迎面而来的是无数敌舰。这时作为舰长+炮手+损管员+设计师+舵手的你，应该立即进入战斗状态。从各个方面研究如何击倒敌舰是任务的根本，赚了钱就可以升级武器。敌人的能力值越往后越变态，不得不练级。

相当有意思的作品，很少在家用主机上见到舰艇的炮击对战，光荣很聪明的避开了敏感战争话题，而采用了一个未来世界的科幻题材，作为玩家，当然也还可以接受该作了，游戏的难度上升较快，舰艇的改造需要大量的金钱，大家要有准备。

原以为本作是完全移植先前推出的PC版，但是玩过后发现是一个全新制作的游戏。海战的画面变成了主视点3D画面，比起PC版的平面海战魄力大很多，特别是有一关要击沉一艘以冰山为舰体的超巨型航空母舰，那种感觉好像是一只蚊子要吸干一头大象的血。

2003年4月7日

X-MEN 2 狼人的复仇



机种：PS2
厂商：ACTIVISION
类型：ACT
媒体：DVD

一款3D动作游戏，动作感觉很差，画面也是惨不忍睹，另外本作还有一个最大的“优点”，看看诸位的评论就知道了。

读盘读死人啊！游戏是典型的美式动作，操作感可以给1分，画面可以给2分，其他就一无是处了。本来对X-MEN还是有些好感的，那当然是拜当年CAPCOM所赐，而如今……如果不是非要评的话，我是不会把我生命中宝贵的5分钟给于那些枯燥的读碟等待时间。

继上次点评UBI的X-MEN之后，这回又来了个ACTIVITION的。这是一款ACT游戏，画面极其的怪异，CG的水平还不如PS。进入游戏后，发现是一款类似“SPIKE OUT”的空间ACT游戏，角色有一些招式，但游戏画面和游戏气氛均不大对头，竟有“干呕”之感。

作为人气美国漫画英雄的狼人也难逃被厂商使用，同题材电影的跟风作，本作的最大卖点就是各种诡异的特异功能展示了，但或者是厂家没有把握住制作ACT类游戏的窍门，本作较粗糙的3D建模以及手感充分暴露了美式游戏的缺点，FANS可玩。

开机，放入游戏盘，然后就开始了读盘，读了半天没反应。于是本人冲了一杯咖啡，回来后发现还在读盘，又等了一会，终于读出了一个劣质的厂商标志。然后又是一段超长的读盘才进入了主菜单，开始游戏后又是读盘。这样的游戏既毁眼睛又毁机器，绝对的垃圾。

2003年2月27日

枪火 MUZZLE FLASH



机种：XBOX
厂商：VICTOR
类型：STG
媒体：DVD

游戏画面很出色的第一人称射击游戏，看上去很像《三角洲特种部队》，关卡场景很大，并且敌人的AI水平很高，值得一试。

特别推崇XBOXLIVE的风林，万万不敢给本作低分。就算你可以给它扣上“画面不咋抵、音效不清晰、难度实在高、操作很蹩脚”等缺点的大帽子，但是请不要忽略多人在线后组成作战小队后的乐趣。那才是本作的精华所在，到时候你还有那些埋怨吗？

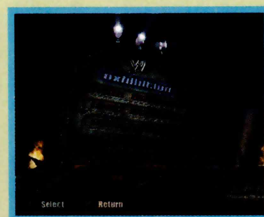
因为是XBOX的游戏，所以看上去舒服许多，游戏怎么样、好玩不好玩当然只能排在第二位。一上来就发现士兵在沙漠中，找了半天没找着如何开枪射击。加上视点爆恶，我觉得如果不是美版狂迷，最好还是别碰这种第三人称视点的大路游戏。有HALO在。

出来的大场景很是让被FPS游戏抛弃的本人眼睛一亮，在XBOX上看来画面也还勉强，但在进行了20分钟的试玩后，一系列不适出现，敌方不是太狡猾就是太梗直，让你无从把握游戏难度，对应XBOXLIVE可弥补这一人机对战的缺憾。

玩过后发现游戏的素质还算不错。本人最欣赏的一点就是敌人极其聪明，小队的敌人会非常合理地选择队形并寻找合适的地形作战，受到攻击后也不会站在原地傻等。这样的游戏能让玩家全身心地投入到游戏当中，视点还算可以，不是很晕。

2003年3月27日

CRUSH HOUR



机种：PS2
厂商：THQ
类型：RAC
媒体：DVD

风格很特别的游戏，玩家要驾驶一辆装有武器的车在一个庞大的竞技场中与其他对手对战，创意不错，但是丢帧很严重。

把那些摔角大佬都集合到碰撞赛车中……如果是对摔跤明星感兴趣的话，就试试看，否则还是免了吧！早期PS上曾经有很多这类竞技场碰撞飞车的游戏，但都没有成功过，不知道厂商为什么有这么大的勇气，难不成是美国玩家的嗜好怪异？反正风林已经忍无可忍了。

怎么玩起来像武装雄狮？右摇杆进退法倒是蛮有新意，而左手瞄准也完全符合家用机和街机的游戏规则。场面火爆刺激，游戏要求玩家在指定场地内与其他车辆乱斗，用自己的武装飞车来敲掉对手。典型的美版ACT游戏，做得不错，就是画面糙了点。

又是一部“美味”十足的游戏，那种美国人独有的狂野和暴力感在本作中体现无疑，在PS2上推出或许是厂商没有摸透该主机性能，或许是PS2性能不够，画面表现有够糟糕啊，总觉得该款游戏和主机XBOX的风格更近些，不入流的作品不玩也罢。

游戏中充满了狂野的美式风格，游戏的创意是很好的，但是只能说游戏的制作厂商水平过于拙劣了。对战的时候画面非常糟糕，几乎满屏都是锯齿，自己的战车在移动的过程中会发生严重的拖慢现象。这样低水平的游戏恐怕除了那些没见过游戏的人以外没人会去玩。

2003年4月10日

飞吧！高尔夫



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：DVD

一款卡通化的高尔夫游戏，无论从游戏包装还是到人设都有一些《大众高尔夫》的影子，不喜欢竞争喜欢休闲的玩家可以试试。

除了“MARIO高尔夫”和“大众高尔夫”外，还能有高尔夫游戏触动日本全民购买吗？起码本作不能。虽然个人一向对这类高雅高级的运动不感兴趣（消受不起），但在游戏中又是另外一回事了。描影后的人物真是难看，角色上就没有魅力可言，让我怎么玩得下？

大众高尔夫，是索尼公司借自家主机在日本国民中树立形象和推广大众游戏的知名作品。我不知道也不想知道本作是由谁来推出，因为现在的游戏绝大多数都很没劲，这款飞吧高尔夫也一样，居然还用赛璐珞技术。跟着乱起哄的游戏，很难出现精品。

KONAMI的体育游戏果然素质非比寻常，本作的推出在很多方面都有和同类作品有相比的意思，角色的动作和技巧感觉到位，在家用游戏机上推出这样休闲的体育游戏真是恰到好处，在春天来的时候这款游戏提醒了大家要进行户外活动了哦，大家一起运动吧。

本作很显然要和《大众高尔夫》一争高下，但是游戏的系统稍稍显得有些复杂。对于大部分没有亲身体验过高尔夫球的玩家来说，让他们自己选择球杆和击球角度是很不现实的。这一点《大众高尔夫》就做得很好，人性化的设计使得那些初学者也能轻松地进行游戏。

36-40 强烈推荐 30-35 值得一试 1-29 素质一般

2003年3月27日

P.N.03



机种：GC
厂商：CAPCOM
类型：STG
媒体：DVD

GC五大独占游戏第一弹，女主角的形象非常出色，游戏背景也很华丽，但是游戏的难度较低，玩后有些意犹未尽的感觉。

因为知道同事们会给低分，所以故意将分数拔高了一些。这款游戏令很多玩家失望了，包括风林。虽然游戏够另类新颖，但作为动作游戏却在难度方面失去了平衡，HARD难度BOSS不堪一击，令人意外。而战斗服的设定显然也是欠妥，打穿一遍后居然不能保存下来 。

他，老了。设计出这么一个腰臀乱扭的角儿，身穿铁甲手持双枪在莫名的空间里“恶搞”。我想对卡普空说“请去死”。不知道他最近在想什么：炒地产失败，将游戏做给机能强于PS2的NGC却还是失败。我本人不推荐玩家玩这款“视觉污染”的游戏。

CAPCOM出品的动作游戏就已经是游戏品质的保证了，女主角时尚前卫的造型和肢体语言让人感觉很好，游戏的画面和操作感也是好到无话，服装的设定也完美的表现了厂家的游戏新概念，除了游戏难度太低值得诟病外，其余皆强。

平心而论，本作是一款比较出色的动作游戏，女主人公的各种动作非常丰富，换上各种造型特别的战斗服后特技种类繁多。但是游戏的背景色彩过于单调，尽管它制作得很精美。还有一个很重要的问题就是游戏的难度太低，选择最高难度后只要2个多小时即可通关。

2003年4月7日

道风 TAO FENG



机种：XBOX
厂商：微软
类型：FTG
媒体：DVD

创意新颖的格斗游戏，人设和格斗感觉都非常出色，将对手击伤的设定很有创意，对战也就有了更强的战略性。是近期少见的格斗作品。

“格斗超人”+“真人快打”？这款游戏完全突破了以往格斗游戏对血腥的表现，各种令人恐怕可以致人死亡的攻击在XBOX的强劲机能下表现得过分真实，实乃儿童不宜的典型。再加上游戏的操作不爽，作为一个亚洲人来说实在接受不了这种“野性”的风格。

这款游戏有一定的力度感，爽快。画面极为出色，三维空间构造扎扎实实，属于DOA式的真3D场景，而不像灵魂能力2那种伪3D。人物设计完全美式风格，人大，足帧。打斗浮空的感觉出人意料，连击COMBO一板一眼。如果研究一番应能享受到相当的乐趣。

非常美式的大暴力格斗游戏，作为卖点所在的“将对手击伤”的设定很有意思，现在才明白本作CM中那一副逐渐碎裂直至倒下的骷髅骨架是何意味了，完美的场景、人物3D表现尽显XBOX主机底力，动作的力感和出招的手感很到位，正宗的XBOX游戏。

很出色的格斗游戏，继《格斗超人》后XBOX上又诞生了一款格斗大作。游戏中有一个新颖的创意，那就是可以将对手的上肢或下肢打伤，这样就使得对方的攻击方式大大减少。场地的背景非常华丽，人物的动作也不失流畅，的确是一款非常优秀的格斗游戏大作。

2003年4月11日

疯狂出租车



机种：GBA
厂商：SEGA
类型：RAC
媒体：卡带

人气赛车游戏在GBA上的移植作品，游戏采用了3D画面，但是由于机能的关系，实际的效果并不是很理想。可以说是比较失败的作品。

自称的土铁杆的本人都要向THQ鞠躬了……那丢格丢得简直不像话了，从头到尾就没有流畅过。其他厂商也推出过不少三维GBA游戏，但都比SEGA的好，前段时间的“SEGA拉力”也是，根本就是不认真嘛！大街上的车少得可怜，想撞上都难……。

这款游戏就是传说中的“乐色”。两秒一帧的游戏已经无从下手，把画面弄成全3D而强行移植NAOMI的结果呢，就是大街上看不到车辆也找不到打的的人。速度感更是两百分之一于DAYTONA！相比于天语正在玩的GTA3(虽然它也有很多缺点，后述)，零蛋作品。

在GBA上推出这么一款游戏实在是无味到头，因为这种火爆华丽类型的游戏在GBA上简直表现不可能，大场景和多边形如何可以凭借小掌机表现呢？失败的厂商决策真的会毁掉一个游戏呢，大家想一想出租司机放下GBA后开车的样子吧！不可玩啊。

听说《疯狂出租车》要在GBA上推出，本人开始非常高兴，因为可以随身体验疯狂驾驶的感觉了。但是玩过以后觉得很失望。毕竟GBA的机能还并不能实现高素质全3D画面，实际效果很差，游戏画面充满了马赛克。另外画面丢桢太严重，大概也就是每秒15桢左右的样子。

2003年3月28日

真·女神转生



机种：GBA
厂商：ATLUS
类型：RPG
媒体：卡带

超人气的RPG游戏在GBA上重生，游戏画面等方面照搬了SFC版本，游戏感觉原汁原味，是所有喜欢怀旧玩家的一道好菜。

哇！我受不了啦，ATLUS疯啦！！这两年一口气放出N个女神游戏，除了新作外，老作品的复刻也一个没落下，您倒是把“恶魔召唤师”复刻一下也好啊！变态的系统，尤其是最终关底实在是令人几度放弃，尽管是RPG的前辈级游戏也不能这么折腾人吧？

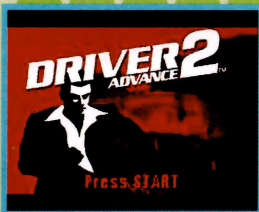
给七分是因为冷饭炒得很有水平。恶魔合成系统一时搞不清，一开始就被强行给了四个恶魔，然后出去乱转了一会儿，走到街道上发现有建筑物，进去后居然游戏变为DOOM，当时就蒙了。ATLUS把这种怪异RPG做给GBA，不排除经济上遇到暂时困难的可能。

来自SFC的移植作，在GBA这款同性能主机上推出实在是很适当，由于本作当年的极大人气在现在的GBA上推出捞钱的目的是很明确的了，由于先前有过PS版的教训，所以今次还是对本作存在一定的心理准备的——目的是怀旧，系列FANS不可错过。

《真·女神转生》在日本的人气很高，在国内由于语言等因素不是很出名，本作是系列最早的一部作品，先前已经在PS上推出了移植版本。由于GBA的机能移植2D游戏没有什么问题，所以本作可以说是完美的移植版本。但是这毕竟是一款多年以前的老作品。

2003年4月7日

DRIVER 2 ADVANCE



机种：GBA
厂商：INFORGAMES
类型：ACT
媒体：卡带

在欧美很有人气的综合动作类游戏的GBA移植版本，和《疯狂出租车》一样，3D画面的效果很一般，人物的动作也略显生硬。

风林是本系列的迷，前两作都玩了，正在期待PS2的最新作，没想到GBA上却先给了无车可开的本人一个试手的机会。依旧是完成任务的游戏方式，而且在掌机上也感觉难度有所下降，城市结构不复杂，GBA的画面还可以，基本上可以接受，虽然主角像个纸片……。

在GBA上出现纯三维画面，以前大家都不敢想或是不敢相信，而现在竟呈现出“泛滥”之势。不过这种美版游戏比较单纯一点，容易上手。相对于疯的，司机的感觉要好得多。天语的模拟器显示200%的运行状态，丢帧程度尚能接受，估计有秒间八帧了。

在一度的“GBA3D游戏震撼”潮后本作也似乎合理的出现在了GBA上，但本人认为除了可以随时随地的享受DRIVER系列的乐趣外本作的素质已接近一无是处了，因为是在性能薄弱的GBA上难免的缩水和偷工减料，厂商要好好反省喽。

为什么GBA上偏要做出3D游戏呢？那明明就是一部2D的主机嘛。本系列偶在PS上玩过几作，感觉游戏的创意很不错，画面也还说得过去。但是这次在GBA上推出的作品画面素质很差，分辨率极低。但这还不是最要命的，最让人无法接受的是流畅度太低。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

理论家 狂热爱好者MASCAR 『胜利十一人』Q&A

Q.请问“胜利十一人”和“实况足球”有什么区别吗？

A.目前国内的玩家很少有能把这两个名词区分开的，绝大部分人都认为两者指的是同一游戏，其实两者可以说是截然不同的两个游戏。在SFC时代，KONAMI首先推出了《实况世界足球·PERFECT ELEVEN》这部作品，而后又推出了续作《实况世界足球2·FIGHTING ELEVEN》，这两部作品也就是平时我们俗称的“实况1”和“实况2”。细心的玩家可能注意到了这两部作品的副标题中都有“ELEVEN”字样，这就为胜利十一人的出现埋下了伏笔。

到了PS时代，很可能是KONAMI内部力图创造自己的品牌，公司内部出现了KCEO和KCET这两个制作足球游戏的小组，KCEO继续制作以“实况足球”为题目的游戏，而KCET则开始制作相当于外传作品的“实况足球·胜利十一人”系列作品，从这个时候我们现在所熟悉的WE才真正诞生。刚一开始推出的WE作品制作水平实在是不敢恭维，所以游戏推出后几乎没有得到任何的反响就沉默下去了，不过KCET并没有因此而放弃努力，终于在98年世界杯时推出的WE3身上获得了巨大的成功，从此开始WE就成为了家用机上足球游戏的王者。由于本作恰好是3代，所以那时国内的玩家一般都把它叫作“实况3”，这样两者名字意义上的混乱就开始了。

不过到了2002年，同样随世界杯发售的WE6名字前面不再出现“实况”二字，WE系列也正式独立了出来。所以“胜利十一人”和“实况足球”是有着本质区别的，后者直到现在也没有消亡，新作仍然层出不穷，如果有机会，本人会把两者的历史进行详细的介绍。

Q.「胜利十一人」系列到目前一共有多少部作品？

A.根据本人的统计，一共有２３部作品，PS上１４部，PS2上６部，NGC上１部，GBA上２部。这些都只是在日本发售的作品，美版欧版等不在其中。

Q.在比赛中有的时候队员头上的数字变成了黄色，这是怎么回事？

A.呵呵，这是从WE6开始加入的一项新的要素，表示该队员在本场比赛中已经得到了一张黄牌，再得到一张就会被罚下场，所以在防守的时候要小心呦，很体贴人的一项设计吧。



←这个是「实况足球」系列的始祖，MASCAR的个人收藏。



作为目前最强的足球游戏，胜利十一人系列在国内有着非常高的普及率和欢迎度。由于本系列与FIFA相比不太容易上手，所以有很多朋友在玩这款游戏的时候会有一些这样那样的问题，另外有一些玩家也想迫切提高自己的对战水平。鉴于此情况，MASCAR把一些典型的问题集中了起来，在自己的能力范围内为广大读者进行讲解。本人也绝非超顶尖高手，所以有些问题的回答难免出现一些错漏，如发现错误请各位达人立刻指教，本人不胜感激。另外大家如果有什么不明白的地方或者是对文中的观点等有自己的看法，都可以来信给我，相信这个栏目会成为我们WE饭斯交流的乐园。

E-mail:mascar@sohu.com

Q.我在比赛的时候射门成功率很低，单刀球都经常打不进去，请问射门有什么秘诀吗？

A.你如果问范·巴斯滕这个问题，他会告诉你：“继续练习”；如果你问我这个问题，我也只能告诉你：“再继续练习”。射门这个东西是没有秘诀的，但是有一些技巧是可以掌握的。就以你所说的单刀球问题，我想单刀球不进主要有两个原因：第一是你的射门时机掌握得不好，射门前的调整是很有必要的，但是绝对不能时间太长，如果守门员已经出击到了你的面前，那么十有八九此球会被他扑出去。所以射门前的调整一定要果断，必须要对自己射门队员的惯用脚了如指掌，射门的时候尽量使用比较舒服的脚法，一般使用内脚背推射的成功率要远远大于使用外脚背抽射，当然这仅仅指的是单刀球，远射的要求是不一样的。第二个原因我想可能就是你的射门力度掌握的问题了，要知道无论是在真实的比赛还是在游戏中，地滚球对守门员的威胁都要大于半高球，所以在射单刀球的时候力度不要太大，一般在力量槽长度的３０％左右即可，最好的结果就是一个快速的低平球从守门员腋下穿过滚进球门。总之这些技巧都需要在比赛中不断练习，玩这个游戏最忌讳的就是光说不练，对于一个真正的射手，单刀球可以说就是白给。



Q.我觉得惯用脚是双脚的队员在比赛中的作用很大，能告诉我有哪些前锋惯用脚是双脚吗？

A.我也认同你的观点，不过我没有太认真地观察哪些前锋队员是双脚，我所知道最著名的现役球员应该就是阿根廷的克雷斯波了，另外好像秘鲁的皮萨罗也是双脚，另外法国的皮雷也是双脚，打前锋效果也不错。在元老队里面有很多优秀的球员都是双脚，比如说范·巴斯滕、古力特等等。顺便说一句，荷兰元老队的２２号就是现在中国国家队的主教练阿里·哈恩。



←如果队员的惯用脚不是双脚，那么很容易被封住角度。

Q.有的时候我的队员并没有处在越位位置，但是却判我越位，这是咋回事？

A.根据我的观察，WE系列对越位的判罚是比较严格的，所以不排除有错判漏判的嫌疑，所以建议你越位以后观看一下慢动作回放，看看是不是错判，也算是帮我找找证据。不过你说的这种现象倒是有另外一种可能，那就是你的队员从越位的位置上回来接球，根据国际足联关于越位最新的规则，这种情况要判作越位，这种情况下你的接球队员就有可能没有处在越位的位置，也就会出现你所说的那种现象。

Q.现在市面上出售的WE游戏盘，有CD版本的，也有DVD版本的，究竟我应该买哪一种好呢？

A.对于这个问题，本人会永远回答：“买正版！”。WE在PS2上推出的6部作品都是采用了CD为媒体，当然这里指的都是日版。那所谓的DVD版本是怎么出来的呢？经本人详细调查，主要有这么3个原因：其一是你看到的是盗版商将CD版本上的数据直接COPY到DVD媒体上，专业术语称之为“直灌”，这种DVD版本和CD版其实是一样的，但是读盘的声音较小，所以受到一些D版玩家的青睐；其二就是你遇到的是WE的欧版，也就是所谓的《PRO EVOLUTION SOCCER》，这个版本是采用DVD作为媒体的，它和日版在游戏感觉上有很大的差别，所以除非你愿意收藏，否则不推荐购买；最后一种情况就是最近出现的WE6国际版，这个版本其实就是去年推出的PES2经过重新包装在美国发售的版本，但是KONAMI为了赚钱，将这个版本在香港等地也进行了发售，所以我们在店里看到的WE6国际版都是港版正版。需要说明的是：这个WE6国际版并未在日本发售，但是可以在原装日版PS2主机上运行，纯属鸡肋。如果你是一个真正的WE爱好者，那么你就像本人一样入手正版吧。



↑WE6国际版的标题画面，一看就知道是超级冷饭。

Q.我是一名WE的初级玩家，请问哪一支球队比较容易上手呢？

A. 客观地讲，由于WE系列比较强调比赛的真实性，所以对于那些足球游戏的初学者来说，WE比起FIFA以及VR射手上手要难一些。这其中一个很重要的原因就是进球相对比较困难，另外防守的时候技巧性也很强，矛不利、盾不坚，初学者的信心就会受到影响，所以选择一个合适的球队是非常重要的。说到选择球队，那可说的就很多了，其实如果你是一个狂热的足球爱好者，那么你心中一定会有一套完整系统的足球理念，一定会把这套理念在WE中体现出来，自然也就会找到最适合自己的球队。不过对于初学者来说，由于不可能对各个球队的技战术风格了如指掌，所以只能自己去尝试。笔者认为，意大利队是最适合初学者使用的球队，其后场实力在所有球队中可以说是数一数二的，个人防守能力极强，这样就保证了玩的时候不会经常大比分落败；另外在前场拥有维埃里、托蒂、基耶萨等攻击力很强的选手，特别是维埃里的射门技术是99，这对于还不能完全掌握射门力度的初学者来说是非常有用的；尽管意大利队存在着中场脱节的老问题，但是鉴于初学者对中场的控制上要求较低，基本上以防守反击战术为主，所以这个缺点对初学者的影响并不是很大。综合上述原因，我建议你先使用意大利队熟悉一下游戏的感觉。



↑这个人的状态是意大利队能否取胜的关键。

Q.你认为整个游戏中最强的中场是谁呢？

A.如果要讨论“谁谁谁最强”之类的问题，恐怕讨论上一年也讨论不完，在这里我只能谈谈我的看法。不知道你问的是那种类型的中场，如果你问的是防守型中场，那么我认为法国队的维埃拉是现役球员中最强的，当然不能包括荷兰元老队里面的天才里杰卡尔德了；如果你说的是进攻型中场，那么我觉得综合起来还是齐达内最强。本人觉得这个评价还是比较客观的，因为本人也不是法国的饭斯。我在游戏中还是比较欣赏巴拉克之类的力量型中场。当然了，如果你有不同的看法也可以投稿过来说一说。



↑传球能力超强，身体对抗一流，射门也不是软柿子，这样的中场还能有几个？

Q.为什么我扔界外球的距离很近，而电脑的队员可以扔得很远？

A.我觉得这种情况是一种错觉，其实绝大部分队员扔界外球的距离都差不多，但是有些队员有“大力界外球”这项特技，可以把界外球扔得比一般人要远。拥有这项特技的队员很少，本人目前只发现了4名：丹麦队的托夫丁、荷兰队的岑登、挪威队的里瑟和巴西队的罗·卡洛斯，他们扔出的界外球都是可以和角球媲美的，发出球以后可以形成直接攻门。好好地活用他们，把你的战术变得更加丰富吧！

Q. 请问怎样才能应付某些对手在全场范围没有人性的疯狂逼抢？

A.我想这个问题应该是很多WE玩家都要解决的问题，不光是你们，世界上所有的足球教练员也要考虑这个问题。对付这种逼抢，首先要注意的就是尽量减少无谓的盘带，如果你经常看足球比赛，那就会发现其实真正技术好的球员并不是经常带球连过数人射门得分，而他们技术好主要体现在接球、转身等动作非常合理。你可以看一下巴西队的主力队员，例如罗纳尔多、里瓦尔多、罗纳尔迪尼奥等人，这些人在停球的时候总是能把球停在自己有利的控制范围内，这样自己做下一个动作就比较舒服。所以在游戏里面也一样，除非你盘带技术已经达到了炉火纯青的水平，否则的话盲目地盘带很容易被对方断掉。对付逼抢还要注意的就是尽量一脚出球，其实在比赛中最容易被对方断球的时候就是自己队员在接球时的硬直时间，如果能一脚出球，那么就大大减少了对方断球的机会，全场紧逼也就变成了没有意义的胡乱奔跑。对于如何对付紧逼，MASCAR还有一些自己的看法，本人认为与其被动地改变自己的既定战术，还不如在定位球上多下一些功夫。对手疯狂地使用逼抢，那么犯规的次数自然就会增多，如果你能抓住机会利用定位球打进一球，那么对方在抢截的时候就会收敛一些。


↑德国队的博梅是一个非常出色的左脚任意球高手。

Q.我在比赛中看到过守门员上前争顶角球的情景，请问这是怎么控制的？

A.这是从WE6FE开始加入的新要素，如果比赛进入到下半场的伤停补时阶段，并且本方比分落后，那么自方的守门员就会自动上去参加定位球的争顶，如果有哪位朋友知道如何手动操作，让自己的守门员上去，请来信告知。

电软编辑部WE小集团完全曝光VOL 1

本部现有数名WE狂热爱好者，使用球队和比赛风格千差万别，有崇拜亨利中毒自称“无敌法国”的彩火、胡乱排阵型却经常能取胜的风林、使用类比摇杆，讲究微操作的宇部、专门靠维埃里一个人过活的SONIC、善于克隆对手阵型和战术的PERFECT，还有就是偶了。本人冒着生命危险，向大家透露一下以上诸位的使用球队，以后会详细介绍每个人的战术打法，但愿这些“珍贵资料”对大家能有所帮助。

	使用球队	比赛作风
风林	意大利	非常文明
PERFECT	使用和对手一样的球队	稍有些粗野
彩火	法国	还算是比较文明
宇部	英格兰、土耳其	不定，视对手情况
SONIC	意大利、巴西	比较粗野
MASCAR	阿根廷、德国	非常野蛮，完全没有职业道德

由LORD OF THE RINGS看

幻想世界与游戏的关系

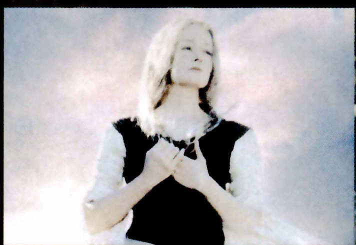
《指环王》是一部“包罗了一切魔幻内容”的电影。托尔金笔下的原著《魔戒三部曲》不仅对魔幻题材的电影、小说、舞台剧影响深远，而且对其它许多作品也产生了巨大影响。当然，根据其情节制作的跨平台游戏系列也是其中之一，让我们在进一步了解这部伟大作品的同时，更加深刻地领略游戏文化的内涵吧。

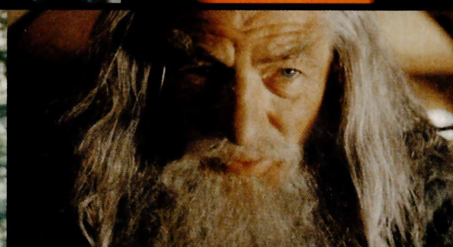
「魔戒」的故事梗概

在地球的太古时代，冥王索伦送给精灵族、矮人族和人类的君主19枚魔戒，但是索伦在暗地里为自己铸造了能够控制其它戒指的至尊魔戒，并企图利用至尊魔戒的力量征服地面世界。人类和精灵族发现了索伦的阴谋，他们组成联合军消灭了索伦，但却没能销毁注入了索伦魔力与诅咒的魔戒。这枚冥冥之中拥有巨大魔力的至尊魔戒消失在黑暗之中，成为了一个古老的传说。时光流逝，舞台转移到了荷比人居住的村庄——夏亚村。比尔伯·巴金斯与魔法师甘道夫是并肩作战多年的冒险伙伴。在一次冒险的途中，他得到了威力无穷的至尊魔戒，并将它交给了自己的侄子弗罗多。与此同时，冥王索伦已经逐渐恢复元气，并打算利用魔戒的力量令自己复活。为了消灭拥有征服世界的巨大力量的邪恶的魔戒，弗罗多·巴金斯和伙伴们踏上了充满艰难险阻的旅途……












主人公·弗罗多

荷比人（侏儒族）的青年，性格开朗、头脑灵活，心地十分善良。他生活在荷比人居住的村庄（夏亚村），对外面的世界非常好奇。一天，他得知叔父比尔伯·巴金斯交给自己的魔戒中蕴藏着邪恶的力量，于是决定将戒指扔到末日山脉的火山中去。电影《指环王》的故事也是由此展开的。

另一个主角·至尊魔戒

冥王索伦制造了至尊魔戒，戴有这个至尊魔戒的人能够支配戴有其他魔戒的人，并且获得长生不老和隐身的能力，所以野心家们都贪婪地希望得到它。此外，至尊魔戒中封印着索伦的魔力，因此他的部下也在寻找这枚戒指。当索伦得到魔戒后，他也就获得了掌管整个世界的强大魔力。

魔幻世界中约定俗成的要素

魔幻世界这一概念为充分发挥想象力进行故事创作提供了广阔的土壤，因此在各个领域的作品都被广泛使用。在这里，让我们用正统派魔幻作品中常见的故事设定来对照一下电影中的情节。

欧洲中世纪的文明

从“剑与魔法”的强烈印象中可以看出，文明的发展水平大致相当于中世纪的欧洲。此外，从甘道夫为庆祝晚会带来的烟花我们可以推测，虽然这个世界中已经存在火药，但是还没有手枪、大炮等武器。战斗也是以骑马战和肉搏战为主，因此兵力多少是决定胜负的关键。

候补英雄的登场

在魔幻作品中，“主人公为了成为勇士而向困难发起挑战”是约定俗成的套路，这也是推动故事发展的不可或缺的动力。有的主人公主动想成为勇士，也有的主人公是被卷入突发事件，亲眼看着主人公不断成长也是观众或玩家的乐趣之一。



一直追随魔戒的怪物，其在第二部中的演绎给人留下了深刻印象。



交通方式主要是步行或骑马，有时候也会利用巨鸟飞行，这才是真正的魔幻世界。

善与恶的对立构造

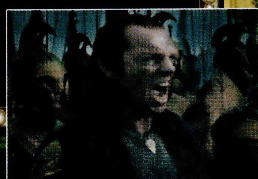


为了替英雄的出现创造必要的条件，在魔幻世界中邪恶力量是必不可少的。特别是在游戏的世界中，必须有打倒的目标故事才能发展下去，直到最后的大结局。同时，危害人类的动物和妖魔鬼怪也是魔幻世界的基本要素。在这个世界中，日常生活中随处潜伏着危险，人们的生存条件非常艰苦。

故事的舞台·中土世界

中土世界就位于我们所居住的地球上。故事的舞台是人类历史诞生之前遥远的太古时代，当时整个大陆还是一个完整的板块，这里既生活着与现代世界相同的生物，例如人类和其它动物，也生活着魔幻世界中独有的生物。

每个种族都居住在不同的区域，人类居住在根德尔，矮人族居住在摩里亚等地。不同种族和不同地域造就了截然不同的习俗和信仰，极大程度的丰富了故事内容。



虽然各个地域之间有着某种程度的交流，但是不同的种族不会居住在相同的地方。

家喻户晓的DQ与FF在魔幻作品中的地位

在家用游戏机上，“勇者斗恶龙”与“最终幻想”两大RPG早已鼎鼎大名。DQ用深入浅出的方式，令对魔幻作品一窍不通的游戏者在与怪兽的战斗和浪漫的冒险旅途中逐渐认识魔幻世界。而FF则是一部通过吸取各种要素，不断变化故事的舞台与作品的主题，向众多的游戏者展现魔幻世界魅力的伟大作品。但是，正是因为这两部游戏的名气太大，反而妨碍了人们了解真正的魔幻作品。其实，正宗的魔幻作品是更加阴暗、深沉和严肃的，然而这两部游戏更多地展现了积极乐观的一面，与魔幻作品本身的魅力背道而驰。所以，希望大家能够认识到，这两部游戏归根到底只是魔幻作品的“体验版”。要想体验真正的魔幻作品，大家最好还是选择电影和小说，那里对魔界的描写更加逼真。

FFI至III保留了阴暗的气氛，但是近来的作品在时代设定上采取了多样化的方式，加入了很多机械、宇宙方面的要素。



最终幻想11(PS2)



勇者斗恶龙8(PS2)

DQ大力表现的是乐观活泼的幻想世界，在时代的设定上始终如一，坚持走王者的创作路线，在日本反响强烈。

LORD OF THE RINGS的种族再现

在这里介绍一下魔幻世界中不可或缺的各个种族，他们的特征反映在各自的职业和能力中，这一点不论是电影还是游戏都是相同的。

电影《指环王》中登场的种族在游戏中是非常常见的，他们之间的交流虽然并不频繁，但是在面临危机时候，却能够齐心协力，向共同的敌人索伦发起挑战。在这里，我们向大家介绍一下与弗罗多同行的伙伴们的资料，以及各个种族的特征。看电影的玩家可以再次温习一下其中的知识。



这个世界的种族起源

根据中土之国的传说，降临于大地之上的圣者艾努亚族分为上级种族巴拉尔族与下级种族麦阿尔族，但是巴拉尔族的迈尔克尔堕落为黑暗邪神，于是世界分为了善恶两个阵营。不久之后，巴拉尔族创造了精灵和矮人，迈尔克尔抓住他们进行拷问，制造出了恶鬼与巨人。经历了漫长的时间，人类在朝阳升起的时候诞生在世界上……不过，只有荷比人的起源至今还包藏在谜团之中。

荷比人



乐观开朗的「小矮人」

荷比人是身高90–120厘米之间的种族，居住在中土之国东部一个叫做夏亚的村子里。他们的性格非常活泼开朗。荷比人通常赤足生活，他们的脚很结实，长满了粗长的汗毛，行动相当方便。他们头脑灵活行动敏捷，在游戏中经常担任盗贼的角色。

高贵的森林居民

拥有长生不老寿命的森林中的高贵居民，外表和人类很接近，不过耳朵又尖又长。他们认为自己与造物主最为接近，因此大都十分高傲，非常排外，与矮人族更是水火不相容。电影中精灵族的弓箭的精准箭发和敏锐头脑给观众留下了深刻的印象。



精灵

优秀的工匠，勇敢的战士

矮人

与精灵相对应的种族，在所有的RPG中都能看到他们的身影，是拥有强韧体魄与坚定意志的战士。不仅如此，这个种族也非常擅长加工金属和矿石，是优秀的工匠。身高一般在120~150厘米左右，但是体格极为健壮。



最喜欢用斧头作为武器，在电影中也使用了好几种斧头。



统治世界的种族

人类

人类是惟一与现代世界相同的种族，与精灵、矮人、荷比人相比，他们的寿命虽然很短，但是繁殖能力非常强。在《魔戒三部曲》中，由于落入了索伦的圈套，人类的势力范围似乎缩小了很多，而且也一度得不到其他种族的信任。在游戏中，人类大都是各项能力最为平均的角色，并且能够积极学习其他种族的发明创造，但同时也是非常不幸的种族。



在电影中登场的阿拉根与波罗米都是王族的血统，身为曾经打倒索伦的种族，他们拥有很强的自豪感。

在本作中上级职业者的「魔法师」

一般说来，魔法师给人的印象是：力量比较弱，但是拥有非凡智慧的职业。不过在《魔戒三部曲》中，魔法师并不是一个职业，而是特指某个上级种族。他们从不死之国被派遣到中土世界，通常戴着尖尖的三角帽，手持魔杖。其实，他们的真正身份是创世之初获得了肉体的麦阿尔族，不受寿命的制约，能够生存极长的时间。在《魔戒》中登场的甘道夫是一位伟大的魔法师，在中土之国与邪恶势力战斗了2000年以上。他劝告弗罗多毁掉魔戒，是中土之国善良力量的导师。甘道夫的对手沙拉曼原本是他的朋友，但是因为高傲的性格堕落成为了恶魔的爪牙。

在第二部《双塔奇兵》中甘道夫在与魔兽的战斗中获得了更强的力量，装束与先前有了一些变化，法力更加强大。



在史诗著作指环王中登场的怪兽是

怪兽是故事中必不可少的组成部分，它们为主人公们设置重重障碍，在舞台背后为游戏和故事营造了一个又一个高潮。

兽人



在魔戒三部曲中首次登场的怪物似乎都长着一张猪脸。据说它们是利用堕落的精灵制造出来的。性格凶暴，但智能与人类相当，弱点是害怕阳光。它的名字来源于罗马神话中的死神。在电影和游戏中一般属于中下层的妖怪。

在游戏中的样子？



BUSIN～wizardry Alternative～(PS2)

据说兽人在英语里的意思是妖怪。

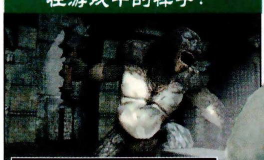
强化兽人



冥王索伦与沙拉曼将邪恶的兽人与巨人进一步改造后制造出的上级种族。它们的力量更加强大，也更加邪恶残暴，而且能够统率兽人的军队。在一般的游戏中很少能见到，基本上属于“毫无恐惧之心，善于直接进攻的怪物”。在电影魔戒首部曲中，基本上到了中后期才出现强化的兽人。它们能够白天行军，训练有素，而且行动非常统一，战斗力也不逊于人类的战士，是主人公一行的最大敌人。

巨人

在游戏中的样子？



指环王 · 双塔奇兵(PS2)

它们共同的特征是个头很大，手中握着铁棒，智力低下。



关于它们的起源，最有力的观点是来自北欧神话中的巨人族。在魔戒三部曲中，它们是将半兽人改造后才被制造出来的。巨人拥有高大的身躯和结实的肌肉，力量非常强大，是普通人远远不能抵挡的。顺便说一下，巨人之中也有善良的家伙。

戒灵黑骑士



它们原本是人类的君主，被索伦的魔力所控制，成为了没有实体的“幽鬼”。在沦落为索伦的爪牙后，四处寻找魔戒，企图杀死弗罗多。

在游戏中的样子？



勇者斗恶龙怪兽篇1&2(PS)

从外形上说，比较接近骑马的骷髅。

冥王索伦



索伦是魔戒三部曲中的大魔王，其名字的原意是“令人毛骨悚然的人”。索伦曾经企图利用魔戒统治世界，但是他的阴谋没有得逞，只得率领兽人大军和人类与精灵的联军展开决战。最后，索伦戴有魔戒的手指被人类的王子砍断，在大战中败北。但他并不甘心失败，暗中积蓄力量寻找复活的机会。

请大家回忆一下游戏中的怪物角色

魔幻世界中登场的怪物大都比较忠实于神话和民间传说中的怪物原型。但是在游戏中出现的怪物，往往会有大幅的变形，或是被游戏制作者加以大胆的形象改造。当然，如果有必要的话，对它们进行适当的修改也是非常重要的。不过，我们希望大家好好比较一下怪物们真实的形象与改造后的形象的不同之处，加深对怪物本来面目的了解。你究竟喜欢哪一种风格的怪物呢？

史莱姆



BUSIN～Wizardry Alternative～(PS2)

比较接近真实的《BUSIN》中的史莱姆，形态变化也能被人接受。

这是大家熟悉的DQ中的史莱姆，可爱的样子令人都不忍心下手进攻了。



勇者斗恶龙7(PS)

生活在洞窟等终日不见阳光的地方，是非常原始的生命体。捕获猎物时通常会覆盖对方的身体，同化细胞后加以吸收。

奇美拉



カルドセプト セカンド エキスパンション



勇者斗恶龙怪兽篇1&2

传说中拥有龙、山羊、狮子3个脑袋，口中会吐火的生物。不过在不同游戏中，它的形象也截然不同。

妖精

它们拥有翅膀，个头儿很小。女神转生中登场的妖精多莉施恐怕算是体形比较大的妖精了。



异闻录2罪(PS)



BUSIN～Wizardry Alternative～(PS2)

game@gameach.com

闯关族的家

五彩缤纷的游戏生活 妙趣横生的玩家心得

Vol.110

一日无聊，猛然发现楼下有空篮球场一个，于是力邀彩火、MASCAR等几位参与篮球运动，常年安坐于编软办公椅上的几位小编也立刻来了精神头。虽然那个篮球场经常充当停车场的角色。

本月话少，谅解。



愿游戏与玩家同在

看电软，腰不酸，腿不疼，效果不错，还实惠

●这个4.1节真是要命，谣言漫天飞，有的说得有鼻子有眼，由不得你不信。当然，风林也难免上了几回冤当。不过其中最邪乎的还要属被各大网站疯狂转载的“电软与某杂志年底合并”的笑话。没想到许多网站居然信以为真，甚至某些大型的门户网站也没有放过这样一条可笑得不能再可笑，虚假得不能再虚假的消息了。可以说4.1的搞笑传闻除了比尔·盖茨遇刺外，就属这条轰动。还有许多关心的读者发来了E-MAIL或打来电话询问表示关心，再次谢谢这些支持电软的朋友了。如果您还有这方面困惑或不解的话，最快速最直接的方法就是打编辑部的电话了解真相。

●风林这几年少有听流行音乐，有的也仅仅是广播中偶尔播放的排行榜中获取一些新的消息，要是让我自己去买肯定不会。毕竟不是17、8岁的年纪了，自己对音乐的取舍也有了本质的不同。那时候常常漫无目的的在音像店中搜刮新上市的盒带，也不管是什么歌手的音乐就买了下来。虽然不知是否真的打开包装去听了，但至少10元一盒不是个小数目，况且一买就是数盒……而现在，除了游戏相关的音乐外，基本上听的也就是日本方面的歌了，中文歌曲几乎断了哪怕听一耳朵的念头，不知道为什么，自己也从来没有想过。还算不上“哈日”，谁不喜欢中国流行音乐能够出现更新鲜的东西呢？但是吐字一定要清楚（笑）！

●4月是日本游戏的淡季，除了当红的PS2外，其他主机并没有什么值得关注的游戏发售，GC大概会买MTO的“GT CUBE”和任天堂推出的新作RPG游戏“GIFTPIA”。前者的制作公司在赛车游戏的造诣方面极高，也是GC主机上的第一款正统赛车游戏；后者与传统的RPG游戏截然不同的风格与玩法，特别另类。有条件的GC玩家绝对有必要对这两款游戏引起相当的关注。

●最近很快“灵魂能力2”（别看销量不咋地，朋友们还是很喜欢玩的），那厢星川明人还为此还买了个PS2的HORI专用摇杆练习。搞得风林这个老大的不乐意，自己的GC版都没有配上一个……再说那摇杆的手感可真好啊……口水……哦，说别的。

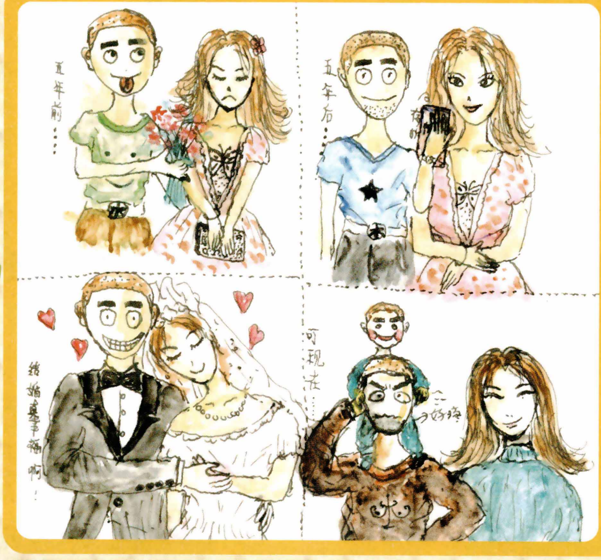
●由于接到了新的任务，月底的《指环王2》是否能够抽出时间一观成了“未定”。希望届时能够抽顺利完工去享受超大屏幕的感动，当影迷的感觉那自然是不一样！

●夏天快来了，这几天温度已经持续走高，光头自然仍旧会是今年暑期的流行发式。又凉快又舒服，留个超级薄的寸头真是酷B！如果允许的话便再改改颜色，很喜欢SAKURA的感觉，不知道有没有的染……当然，我光说不练的……大家不要跟我学坏啊……

●银色的GC可真好看啊，再买一个的话……

●本月心情：88





时光飞逝去

游戏的同时，我们还要关心自己的生活吧！来闯家，这里有你关心的一切，且关心你。

匆匆晃过，没想到已经2003年。现在依稀还清楚幼时老师对自己描绘的21世纪的美好蓝图，现在看来是上当了。1999年诺查丹玛斯的《诸世纪》中几段小小的预言就改变了当时许多人平静的生活，现在已经快没人记得了吧……胡乱的说，胡乱的联想，时间就在此刻流逝着……自己当年的追求还没有忘记……

总有很多话想说，闯家的多半意义也在这里吧？我并没有野望，如果你觉得无聊的时候，愿意翻到这一页，再看看这些胡乱的说话，目的也就达到了……

谢谢这幅画的作者，你让我想起了生活中其他的精彩。

作画/广东 祁霞

PS2精装D版决战正版



●PS2精装D版“音乐指挥家”，如果这么看的话，很难一下子分清是正是D……

光盘正面比较

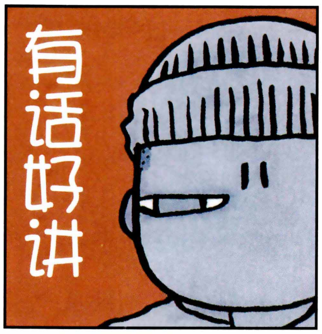


●左边是正版的VF4，右边是精装D版，即便是放在一起比较D版也不占下风。但若用手触摸盘面的话则会发现比较粗糙。若是放在一起，还真是难以分辨。

●D版用得也是蓝色光盘，如果不对着光线看的话，很难发现与正版的区别，但一旦对光看……右图很明显的说明了问题。

光盘背面比较





■关于DC的正版碟：有DC的正版碟的朋友请注意了，DC正版谍不只是对机子有好处，还有一些小秘密在碟中。将DC的正版碟放入电脑中，打开里面的文件夹，可发现一些游戏中没有出现的原创图片，有兴趣的玩家可以试一试，想看的玩家，就去支持正版吧！**（江西 温俊华）**

●其实又何止DC正版，D版也是有的啊（笑）！不过这些图片基本上都很小，如果在网络上用做头像还是不错的。另外，SS很多游戏中也是有好东西送的，比如"NIGHTS"里面就有墙纸，虽然分辨率不高。有条件的朋友不妨拿出自己的碟子，看看里面还有什么宝贝吧。

■我认为，正版和DB在使用价值上是相同的，在购买上如何选择是纯粹的意识问题。也许金钱上的问题会容易解决些，但意识上就要难好多了！还有，我很赞成你说的那句"连包装都比DB差，还有什么理由让大家去买正版。"这应该给一些厂商不少的启示吧。你说的大作太多，打机痛苦，我觉得不太对，游戏是用来享受的，没时间可以暂时放一放。把通关看成是任务，玩起来不会开心的，你说呢？**（河北 张亮）**

●上期风林的牢骚是针对国产DVD而言的，至于游戏嘛……日本的正版软件在各方面都够分量，没话说。根本还是在于国内，比如前段时间的仙XXX传2，如果那个不叫做坑人就真是没天理了。风林在连邦做的同学都大笑上当呢！

■在看到上期《电软》92页的一幅图时，突然想到一件事："VR战士CG集"，不知现在还有多少人记得它。就是那个只能在SS上播放的东西，n年前的《电软》上曾经介绍过。我至今还从未看过一眼，相信跟我一样的人不在少数吧。看到你们最近狂出各种光盘，是不是也考虑一下这个。如果能找到它们再转成vcd，我相信一定有很多老玩家捧场的。**（热切期待中的八极拳继承人）**

●前几天还在某店看到了这些老碟，价格大概10元左右。说起来这些CG集当年看起来还是十分精彩的，但现在再看的话真是不堪入目，还没有DC的VF3来得震撼（虽然VF3现在也不灵光了……）。把这些做成盘的话，估计很多读者都会暴跳了吧……

■看到风林的标志---多罗，我突然产生了这个念头，就是在中国电玩榜上添加一个评选"我最喜爱的游戏人物"，看看哪个游戏人物在玩家的心目中最深**（黑龙江 黄帅）**

●多罗是风林最喜欢的角色之一！但若是排出中国玩家最喜爱的游戏角色，恐怕多罗也要百名开外才对，第一除了八神、斯考尔等几位外，不知道还能有谁……像这类内容不适合作为一个的排行，这样会使某几个固有的角色长期霸占前几名。惟一可行的办法是每年统计一次，游戏的人物只包括当年发售的游戏，这样才能保证多少有些新意吧。

■看电软6年了，第一次写信在这里对电软提出一些建议：1、从100期开始电软的侧面就有一些攻略和文章的题目，希望把那里改成看完以后一段时间还用得着的东西，如一些大作的攻略，方便以后查找；2，以前好像就有人说了，中国现在的消费水平还很低，大多数人还是只有GBA的，可是电软最近在GBA上的东西好像越来越少，是因为出了GBA特辑的缘故吗？可是即使这样，也用不着在编辑点评中出现7分的东西而不出现GBA游戏吧？给个解释！3，电软的资料好像全是来自日本，欧美的都没有，弄得有时候出了个英文游戏都大为奇怪，比如ZELDA GBA版。国内很多玩家都是英语比日语好的，有日文和英文版时都是选英文。希望电软可以弄到欧美游戏发售表。另外刊登游戏销量时最好也加上欧美的。只有前面一个没有数字的排行榜明显不够。**（福建 Fire）**

●1、是的，在字数范围内我们会将本期最精彩的内容标明，方便大家今后查找；2、GBA如果当期有好题材的话怎么能不介绍呢？另外就是根据当期杂志的攻略来安排评论内容；3、欧美的资料也有，但恐怕中国玩家接受不了那种原始、简单的版面结构，而且颜色也一般偏深，与亚洲玩家的口味完全不同。而在游戏方面，我们则以亚洲为主，如果因为我们可以买到美版游戏的D版而作为理由的话，我是不会允许的。

■小弟我最近听说PS2大陆版会在今年夏.秋季发卖！（有消息说还可能会在上海首发？）关于这点我很关心哦！！在这借家的一角说说我的看法！！

第1当然是我们关心的主机价格了！近日我和我处BOSS闲聊时听BOSS说行货（即PS2大陆版）有可能会卖2000-2500之间，我一听当时真的是一头雾水？怎么会这样？BOSS说行货进口的话会有很高的关税！！我听了也认为有道理，不知道风兄你怎么认为呢？大家会买这个没直读不认D的PS2吗？？还有价格因素哦！！这些都是行货在中国是否能够普及的重要因素。

2就是软件了。我想他也不会便宜到哪去吧？听我的朋友说SONY会把大陆的PS2软件按日本那的70%差不多的价格发卖，我想就这样也应该是每张150元到300元之间吧！！虽然很便宜了，不过对我们广大的穷玩家来说（尤其是学生朋友），有几个人会支付得起呢？？？虽然我也很提倡正版！！个人想法，要是像DC的正版一样（30-100之间）就好了！！**（一读者）**

●PS2发售大陆版是每个玩家都关心的大事，目前可以确定的是销售会在秋季展开（不过按照日本厂商的做法，届时推迟发售也不是不可能的事）。1、不知道大家究竟要SCE卖多少钱才能接受……目前香港方面的价格折合人民币大概1700左右的样子，在大陆发售的价格也不会比这个高多少才对。风林认为如今PS2的价格已经不是问题了，一台好点的DVD还要1200元，又何况是标着SONY，可玩游戏可看DVD的"家庭娱乐终端"（笑），虽然PS2还是暴利了一些，但1700左右的价格确实比较合理。不必强求，买与不买在自己，发与不发在厂商。SCE也没打算PS2能够在两年内就在中国爆红吧？如果带"SONY"标志的产品能够成为家家使用得起的普及品的话，那就不是SONY了；2、港版游戏稍微有些人气的一般都在300港币以上，这些定价对于大陆行货来说有一定借鉴作用，毕竟防止互相冲击还是很必要的。在这上面做太多的幻想没用。如果接受不了行货的话，买水货也可以。



有时候 玩游戏是件大事

国家是大事，社会是大事，城市的发展是大事，责任是大事，义务是大事，捍卫自己的权利是大事。学习是大事，毕业是大事，毕业以后找个好工作是大事。爸爸是大事，妈妈是大事，出门在外常想着回家挨数落也是大事。那么，玩游戏是不是一件大事？

怎么会呢？与上面提到的那些事相比，玩游戏当然算不了什么大事，的确，游戏是一种消遣，他远远排在自己人生指标后几位（当然了，游戏工作者和众小编们除外）一不留神也就忘记了，像这样的事当然不能算是大事，不算大事当然就是小事，而小事就等于可有可无，至于像玩游戏这样的事还是没有的好，这就是传统中国人的思维，之所以希望游戏消失有很大一方面是因为"玩游戏"与"学生"这两个词是紧密联系的。

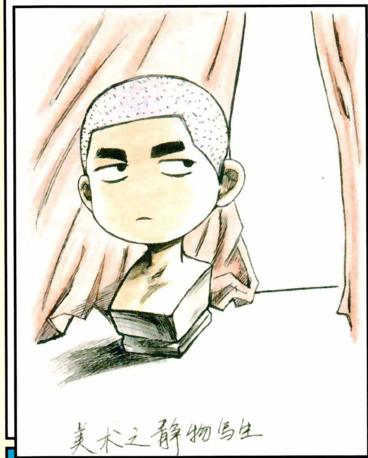
"你现在是学生，学习才是大事！别整天老想着玩，玩的。"算一算这句话从1年级开始到现在伴随我差不多有15年了（呵呵，好长的一段时间啊），最近这句话倒是不常听到了，不过又换了一句"你现在找个好工作是大事……"那玩游戏呢？玩游戏什么时候才能被当做大事？

现在的家长有很大一部分人之所以反对孩子玩游戏倒不是因为他们认为玩游戏不好，只是觉得它不是一件大事。孩子不应该因为这点小事而耽误了真正的大事，正所谓玩物丧志嘛。直到有一天，孩子真的因为玩游戏而耽误了一点大事，他们才恍然醒悟，原来玩游戏也是天大的事，不过这时大事也早变了味道，成了被阻拦的、禁止的、扼杀的大事。玩游戏，真的会是这样的大事么？

做游戏的，卖游戏的，研究游戏的，还有电软的小编们，他们玩游戏是因为他们认为玩游戏是一件大事，一件关系到生活问题的大事（指着游戏吃饭啊~）。那我们呢？我们为什么还要玩游戏呢？因为游戏带给我们太多太多的欢乐，太多太多的感悟，太多太多的难以忘记。记得当初玩仙剑时为了不存在的结局四处奔波；玩生化时被窗子外忽然伸出的一堆手吓得几乎扔掉手柄；直到最近看朋友玩火焰纹章，里面那么多场景那么多人物几乎没记住什么，但却牢牢记住了一个地名——斗技场（真的是让人记忆深刻的地方啊，朋友有次在里面连续耗了8个小时，不小心死了个人，然后就是直接关机再开机，一句话都没说……当时我就打定主意，绝对不玩火焰纹章，受不了那刺激）。相信不少人都会有类似的记忆。在经历这些事情，回味这些记忆的时候，才会真正意识到游戏带给我们的是什么。那时哭过，那时笑过，在那么多的岁月里，无数的喜怒哀乐都交给它过。

其实，有时候玩游戏是件大事，因为那是我们幸福的一个侧面——光怪陆离，温暖如昔。

文/北京 沉墨



大脸之电软篇

一定得打玩游戏最厉害的编辑
用质量最好的纸
拿就拿最新的消息
游戏攻略最少2、30个
什么投影，逐行扫描、等离子能拿来
全给他拿上
左手拿着GBASP，右手再拿一个MP3播放器
身后再跟一日本女秘书，特漂亮，特顺从的那种。
小编一进门
甭管有事没事，都得跟人说：
私は何ができますか
一口地道的日本腔
倍有面子
杂志可以加几个高手心得
另外再加些广告
少说也得40页
再来他几张超量DVD
内容特养眼，特吸引人那种。
随便一看，就晕倒一大片
周围的小编不是玩PS2就是XB
你要是玩PC呀！
你都不好意思跟人打招呼
你说，这样的杂志一期得卖多少本？
（我觉得，少说也得十几万吧！）
十几万！那是一般杂志的销量
五十万起！
你还别嫌贵
还不打折
你得研究消费者的心理
什么叫“电软”
（“电软”是什么？）
“电软”就是中国TVgame杂志业的老大呀！
所以，我们看电软的理由是：
热爱游戏，支持正版！

——山东 郑统

葡萄树上的游戏文化

吃不到树上葡萄的狐狸自我安慰：葡萄是酸的，我才不稀罕哩。

于是人家的民族工业到了咱这儿立马被“有识之士”指认为帝国主义的变相侵略，更被冠以“精神鸦片”的恶名。

对钻了空子的“洋垃圾”的确该杀无赦。

可康慨激昂的“有识之士”们得先学会分清哪些是文化，哪些才是垃圾。

而我们的科技人员正骄傲的宣布：已经开发出属于我们自己的游戏主机了。

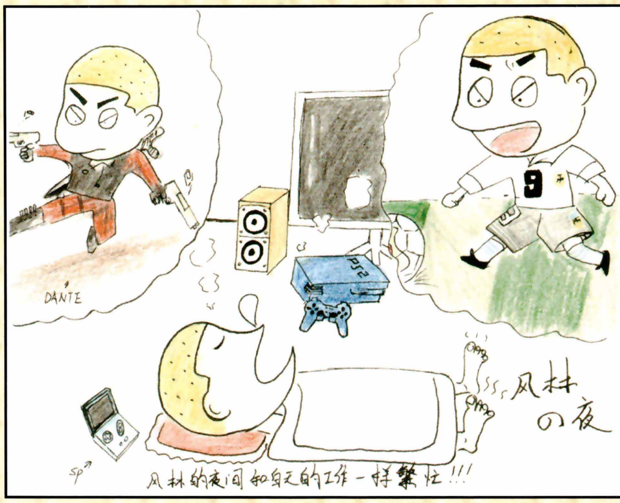
帝国主义的大厦轰然倒塌了。

对那些让坏葡萄酸倒了牙的狐狸表示同情；

对那些因怕酸不敢吃葡萄的狐狸表示鼓励；

对那些自己吃不着，还怕看见别人吃葡萄眼馋的狐狸，该用鲁迅先生的一句话形容：真是卑怯得可以。

——辽宁 于芳秀



这样的繁忙 对于风某来说也十分难得

作画/山东 庄磊

XBOX问题集中大扫除



提问！

① XBOX透明限定版还买得到吗？价格大约是多少？
② XBOX有几种改机方法，那一种最好？
③ XBOX在什么时侯买最合适？
④ XBOX各种版本间有何区别？哪一种好？
⑤ 中文版XBOX主机是否有大陆版本？
⑥ 中文版XBOX主机是否只可玩中文版游戏，可否兼容美版或日版游戏？
⑦ 中文版XBOX主机是否只对应自身周边，美版或日版周边配件能否在中文机上通用？（包括刚推出不久的XBOX Live系通）
⑧ 中文主机已推出，那么中文游戏的前景怎样？微软是否只会推出几款无关轻重的中文游戏，只是小试牛刀而已。
⑨ 如果中文主机取得成功，微软是否会发售中文网络游戏或建立中文网络服务系统，彻底为中国玩家造福？
⑩ XBOX最便宜时多少钱？在什么时侯最便宜？
⑪ XBOX会有翻新货吗？如有，怎样区别？
⑫ XBOX现在涨价吗？上海这边的价格大约是多少？（因为您们书上的报价都不太准确）
⑬ XBOX您们喜欢吗？

问/新疆李长庆、上海杨力

回答！

① 透明版是XBOX首发时推出的限定版，共推出5万套。但由于XBOX销售并不顺利，所以这限定版卖得也不理想，而且比普通版还要贵5000日元。不过毕竟是发售一年有余的主机，想要买的话可以托朋友留意日本的店铺。国内则要注意其二手陷阱。限定版里面附送比尔钥匙牌、色差线盒，如果没有的话就是问题主机。风林是见过有二手的卖哦！
② 本刊不推荐使用盗版，会给机器带来难以预想的伤害。
③ 欧洲XBOX已经开始降价，相信日本方面也不远了，再等个把月应该可以以更便宜的价格买到。
④ 区别就是不同地区的盘是不通用的。就目前没有行货的情况下，玩家买日版的最好。
⑤ 据微软表示，目前对大陆行货的推出还在检讨中。
⑥ 日版机器是可以读港台版游戏的，而港台版主机也可以读取日版游戏。美版则不可。
⑦ 周边是完全通用的，手柄、记忆卡都没有问题，但XBOXLIVE的系统盘则针对不同主机，但上线后的游戏是跨国玩的哦（真是废话！）。
⑧ 微软对待中文游戏还是非常认真的，比如最强的FPS游戏“HALO”的中文在制作上就非常精良。另外大量的我国台湾厂商也宣布加盟XBOX，推出一系列的中文游戏。因此中文游戏以后不怕在XBOX上玩不到哦！
⑨ 从目前台湾、香港方面来看，网络计划也仅仅是在检讨阶段。因为信用卡这一门槛过高，许多玩家并没有这样的条件，微软方面正在考虑以购买点卡的形式拓展网络业务。而网络是XBOX的核心所在，若在大陆发售，相信也不会不考虑网络游戏这棵摇钱树的前景。
⑩ 这可难说了。目前1800左右，要说再便宜那就得等以后降价了。
⑪ XBOX拆装比较简单，容易造假。但毕竟不是当红主机，需求量不大，一般JS也不会把XBOX改得一塌糊涂，需要防的就是二手机器的问题了。
⑫ XBOX一直是呈下降趋势的，涨价则不大可能。上海方面的价格应该比北京便宜一些，但也不会差得很远。
⑬ XBOX有几位编辑非常喜欢啊，甚至还有人有两台机器哦（机密）。不过XBOX在编辑部的待遇也是最凄惨的一个，经常横放竖放的，而且外号叫“插烧BOX”哦！大概这叫爱之深，用得狠吧！

有话好讲



■我是一名水兵，也是贵杂志的忠实读者，最近超人气大作接二连三的涌出来，想必想买主机的玩家一定很多。因市面上翻新机特多，外加黑心BOSS的残忍手段，导致想购买主机的玩家怕自己对原装主机认识不够到时候后悔也晚了（在下就是受害人之一），贵杂志也经常登一些如何才能购买到原装的主机的办法，但终究治标不治本，所以小弟有一个想法不知贵刊意下如何。贵杂志为何不开设一个游戏机专卖店，专门对外邮购，一能解除想购买主机玩家的后顾之忧，二又能增加一点外快和就业岗位，何乐而不为，那我们想购买主机的玩家就100个放心一万个安心的捧着心爱的游戏机回家了。**（广东 袁俊伟）**

●仅仅杂志的邮购业务就已经使发行部人员疲于奔命了，再来个邮购主机……不能做的原因很简单，主机不同于杂志，其中的毛病很多，也极容易出现问题，光盘更是要命。而且在邮局的邮递方面也有很多问题，这其中损失可大了……不搞为妙，不搞为妙……

■这是我第一次给闯关族的家写信。对于电软我是每期都买的，而买了PS2的我更是离不开电软。看了电软有关汉化的文章我感受很深。游戏的本土化，能使游戏让更多的本土玩家接受，但是本土化后游戏是否还会保持原有的味道？特别是配音？比如“真三国无双2”汉化版中对人物的汉化配音，总觉得平腔平调，缺少满腔热血，一听便知是非游戏人士所配。更有游戏对文字的汉化还会影响游戏的画面。**（福建 叶至新）**

●听惯了日本话，看到中文的游戏节目或配音确实不太适应。编辑们也曾经就此事展开讨论，结果不用说也知道。反正日本人说话的从吐字到发音，念出来就适合那个味道，普通话无论如何也难达到那种语气的。再说，目前几款中文游戏的配音就算不错了，起码在效果上比当年的“射雕英雄传”要好上很多很多。另外，日本游戏的配音也并不都是专攻游戏项目的，很多也是其他领域的配音工作者，但人家的说话味道就是那样，只要声音符合游戏，说出来的感觉就差不多，相信经常听日本歌曲的朋友更有体会。

■看了电软一段时间，觉得中国电玩榜有必要改一下。因其只反映玩家对游戏的痴迷程度，不具备时效性，难听一点就是斗死忠的榜，未能反映我国玩友们的最新状况。建议学学人家，联系我国各地稍有规模的电玩商店，要求他们定期提供各主机，游戏的销售数字，搞一个属于我们的排行榜，这样才能反映我国游戏界的变化。我知道这实行起来有一定困难，希望你们能够商讨一下吧。**（广东 可乐）**

●这方面做起来很难，一来数据统计的准确值得商榷，另外编辑也没有时间来搞这些调查。部分商家统计来的数据更是五花八门，人家想添多少添多少，这其中又有几分可信呢？除非有超大规模的全国连锁游戏店存在，且其在批发上面也执国内水货之牛耳，否则免谈。

■近来游戏机业真是大事频繁，合并的合并，倒闭的倒闭，捞钱的捞钱，亏债的亏债，好似一番繁盛景象，其实……总是给我一种莫名的恐怖感和嫉妒感，也许是因为我在上初三。风林,只有你们陪我了，PS2，GBA已经不在（暂时）了,剩下的只有你们。也许人真正的朋友，还是人，不是机器……关于PS2大陆版，我们看了消息就差口吐白沫了，太好了！但有点问题不知：①杂志中的“每月2、3个中文游戏”，是指当时前线游戏，还是哪年的陈年老货？②中文版，是说连歌曲都汉化吗？望给予答复。**（北京 崔琳）**

●业界不热闹，让我们这些做杂志的怎么活啊，没新闻，世界一下就清静了……1、PS2的中文游戏目前还是以老游戏为主，最快的像“宿命传说2”也要比日本方面晚半年左右才能完全汉化完毕。当然，一些比较简单的作品，比如“ICO”（里面除了菜单就没话了……）这样的游戏，汉化起来就快多了。行货PS2发售中文游戏应该也是港台方面已经发售过了的，起码从目前来说还没有什么新的情报，“樱大战·热血青春”汉化中！2、歌曲是不会汉化了，文字量不大的游戏还有可能，文字量太大的就基本上只是汉化游戏的字幕了，个人也比较喜欢这样的做法。因此这次一定要支持一下中文版的“宿命2”，这毕竟是2003年风林打穿的第一款RPG。

■“电软第7期有132面，还加送电击收藏，真是物超所值。”“白送，也实在吃不下了！”

回想起八年前的电软，那只有八十面黑白页和八面彩页，那大部分以文字堆砌而绝少精彩图片，那一遍看很长时间而且可以久久回味就算现在看来仍不觉乏味、稚嫩的电软，竟然能卖得出去，竟然成为培养了一代闯关族的天书！KAO！别说是当时读者水平低！

原先的电软总有人抱怨：“怎么这么多广告！”而现在却想多找些广告，因为书中的内容实在太少，反而没广告好看！多加点广告吧，即可增加收入，又能丰富内容，多好！

看来PS2在中国已经普及了，要不干吗登如此多的PS2攻略！“人家登了我们不登不好吧”“电软要做第一就要紧跟时代潮流啊”“是为了方便大家体会游戏呀”“我们玩过了就一定要把好东西与大家分享呦”——“谢谢了”“实在吃不下了。”

电软是老大，这是不可否认的！因为有许多根本不用翻看就会买下她的人存在，买了八年电软的我就算是其中一人！**（冤大头 上）**

●人是喜欢恋旧的，不然就不会直到今天仍旧有那么多读者在苦苦寻找当年创刊的那几期……不知不觉中，杂志改变了很多，应该说更“现代化”了吧（笑）？惟一不变的就是那每期到书摊前询问的习惯。杂志毕竟是要满足读者的，而杂志养活着几个不分昼夜工作的小编也要生存下去。想怎么做就怎么做，随心所欲的方式已经留在了上个世纪。扛着鸟枪打天下已经不再可行。

老大不老大，市场说了算。我们做的就是努力把内容做好，其他不问。对于读者，这样的交代也踏心。

如果吃不下的话，那么就有选择地吃一点吧，风林向来好东西不嫌多，只要它确实好，对于好食者来说未尝不是一件快事。



的哥的姐们的真心呼唤

看了前两期的闯关族，知道风林兄也对疯的系列情有独钟，虽然疯的已出了3代，由于条件有限，所以疯的2依旧是我的最爱，疯的2作为DC末期的精品，是一款上手极其简单，而精深却极难的重度游戏，在下不才，花了一年多时间，在AROUND APPLE 50秒模式下，用自行车在1个多小时不停歇的情况下，拉了154人，并取得了54822元小费，游戏中对我的评价是：CRAZY（疯狂），风林兄觉得这个成绩怎么样？距日本玩家的纪录还有多远？你的回答是我们疯的狂人的动力，拜谢~！

另外，我的电话是：0792-5229879，请天津赵晓泉，江苏阿新，以及全国疯的玩友与我交流~（sjl2008@sina.com）

——福建福清：施家龙

风林：疯的2廉价版寄回国内好贵啊！

太鼓达人咚咚敲



●全套装备，最新扰民计划始动！



●和风味，酷包装，摆起来也绝对够美观。



●亮洁的鼓面，马上让他伤痕累累。



●安装完毕，将线接到主机上即可享受敲敲打打的乐趣了，做工没话说，爽过！



掌机迷有福了

从98年到2003年，六年期间，我们编了6本手掌机的专辑，正好一年一本。这已出的6本手掌机专辑都保持着很好的销量和口碑,其中第一本《GAME BOY特辑》印刷6版。许多玩家为此加入掌机迷行列，掌机迷队伍的澎涨又使其后的一系列GB专辑成为畅销书。可以看到，无论掌机市场如何推陈出新，GB、GBC、GBA、GBASP……，掌机迷已成为一群非常稳定的群体和饭斯。最近出版的《电软·GBA专辑》一推出就被抢购一空。许多读者建议加快掌机出版周期，同时革新平面图书的出版模式，加入现代的视听产品，使读者能读、能看、能听。这建议非常好，今年四月底出版的《掌机迷》除全彩图书外，还附有一张VCD光盘，充分展示GBA软硬件的强大机能。

业界新标准——全彩《掌机迷》+VCD+大幅海报=开心价10元，哈!

READ WATCH LISTEN

自2003年开始，《电软》的一大目标就是树立业界新标准。这业界当然指游戏出版业。比如4月底将推出的《掌机迷》，比如《电玩新势力》、《动感新势力》的双光盘8.80元，《电新DVD》10元，《电软》的132面全彩加电击收藏光盘8.40元，本期《电软》132面全彩加电击收藏VCD+樱大战金曲CD9.80元……，这些都是业界的新标准。这新标准的特征就是一、尽可能低价，让电玩迷心理上能接受，经济上能承受，能轻松享受。二、比电脑游戏杂志还超值（虽然二者广告还远不能相比）。三、不怕国内国外同业杂志的竞争。四、要做电玩杂志就得照这个规矩做，否则你就出局。《电软》能不能做到这个标准，我们在努力探索。我们相信，业界新标准的建立，不仅使广大读者受惠，也有利于中国加入WTO后面对激烈竞争的杂志自身。这就要求我们加强竞争力，提高管理水平，降低成本，压缩利润……总之，这是一件符合历史潮流的大好事。

经过五、六个月的努力，这一业界新标准正在逐步形成展开，正在深入读者的心。但对《电软》来说，是不是还有别的标准呢？风林以为，处于国内目前比较特殊情况下——行货还没有正式进入中国——《电软》还应该有另一方面的标准。我找不到中文合适的词，觉得用英文表达更准确，即READ WATCH LISTEN，可以翻译成读、看、听。读是看杂志，看是观看光盘、听是欣赏游戏音乐。能具备这三个要素，是风林心目中《电软》的极致！至于玩，请自己买主机和游戏吧！

READ WATCH LISTEN，另一杂志新标准。一蛇三吃，《电软》能做到吗？请读者拭目以待。

我期盼。

买适合自己的

四、五月之间，次世代传媒联盟发行的东西比较多，除每月固定出版的《电软》、《电玩新势力》、《动感新势力》外，还有新推出的《掌机迷》、《电玩新势力MTV3》（红宝石版），新《游戏批评》、叶展、叶丁的力作《游戏设计与开发》、《生化危机典藏纪念》、《最终幻想典藏纪念》……

东东确实不少，而且以风林的眼光看，制作质量都还不错。风林都会收藏一本（不花钱），因为风林靠这个吃饭。作为一般读者，其实只要买适合自己，或自己喜欢的就可以了。大可不必本本都买，除非你是发烧友，一直高温不退。或者……你们家是开银行的，钱用不完。比如你不喜欢看业界评论，那就不选择《游戏批评》。你不玩掌机，干吗一定要买《掌机迷》呢？以风林的眼光看，《电软》、《点心》、《动心》这三本是一定要买的。卖裤子光屁股也要买！其余的，您瞧着办。

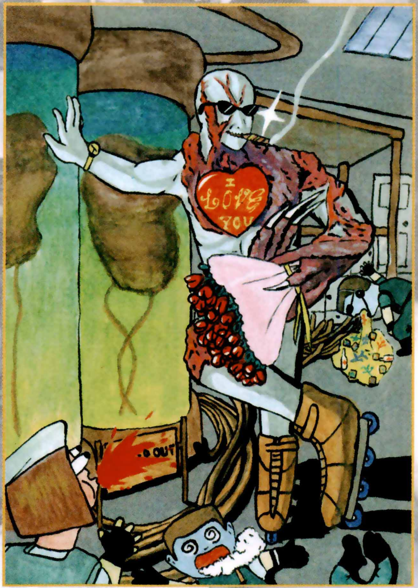
出版备忘录

名称	出版时间	装备	定价	简评
电子游戏软件（2003-11）	5月7日	132面全彩杂志+电击收藏+CD	9.80元	业界新标准
掌机迷（一）	4月底	全彩图书+VCD光盘+大幅海报	10.00元	光盘为GBA软硬件展示
MTV3红宝石版	5月中旬	说明书+VCD光盘+CD	8.80元	欣赏性很强值得一看
游戏批评18	5月初	144面黑白内文	6.50元	国内唯一业界、游戏评论双月刊
游戏的设计与开发	5月下旬	500页巨著、精美印刷	50.00元	适合意愿在业界发展的人
生化危机典藏纪念	时间未定	全彩说明书+双VCD	15.00元	典藏精品，生化迷及一般读者
最终幻想典藏纪念	时间未定	全彩说明书+双VCD	15.00元	全国人民人手一册
电玩新势力(20)	5月7日	VCD光盘+游戏音乐CD	8.80元	最新游戏视听资讯，欣赏性很强
电玩新势力DVD3	5月中旬	硬壳包装说明书+DVD	10.00元	高品质高技术享受

强烈召唤高人恶搞涂鸦&四格&漫画真人秀……一切你能想得到的、全收！



[KOF] 上海 张铭超
最近计算机稿中少有的精品，虽然对京&K’的相貌有些不适，但总比看了数代的森气师傅的“真人画风“要好得多。期待作者更多的彩稿，偶尔的黑白稿衬托一下还是不错的。

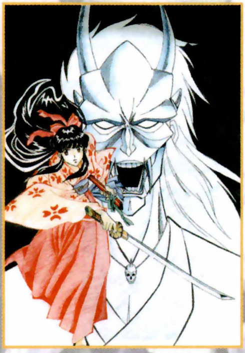




[TYRANT—恐怖型] 江西 余强
戴墨镜、叼雪茄、捧鲜花、旱冰鞋、金边手表……越来越搞不懂今后BIO中的怪物了，惟一可以确定的是，他的致命点一定是刻字的心脏……



[KYO与姐姐] 广西 苏骏鼎
按照作者的说法，好像画中故事是讲姐弟恋的？



[SAKURA大战] 成都 王臻
父女之战还是非常感人的，对风某来说故事已完结 ……



[YUNA] 长春 张大伟
最近对这张面孔看得有点多了，这不，右边还有一幅。



[FFX—2] 江苏 蒋健
莱因说：YUNA被X—2毁了。风某直点头，他说得真没错。



[Z.O.E] 重庆 黄永丰
一直不理解机器人是怎么直立起来的，它的脚明明……



[KYO&IORI] 贵州 陈忠良
两个人踢腿的动作看上去好眼熟啊……都打到外太空去了，我说最近怎么没有他们爷儿俩的消息了呢……小心缺氧。



[北月清井秀] 辽宁 高媛
看不大出来作者想要表达什么，大概是在抢风林的回信吧（笑死）。构图还是很有想法的，希望下次能画与游戏有关的题材。



[按劳分配] 广西 黄智勇

大墙画廊 vol.78



有了LINK就是不一样，GC版销量比起PS2版来也不遑多让。这次SC2的销量并不能令NAMCO开怀，想来也已经召开检讨大会了吧！风林GC、XB两版练习中，对不起，PS2！

次世代传媒联盟

音乐CD随时欣赏……



经典音乐精美CG魅力无限

2003年以来十余部经典游戏大作MTV全记录

首次VCD光盘加音乐CD同时推出永远感动永久收藏

电玩新势力 MTV3

金版MTV 银版MTV之后第三弹

红宝石版



5月中旬推出

MTV3红宝石版VCD光盘
配套CD音乐光盘
精美外包装说明书

现已接受邮购

定价：8.80元（双光盘）
邮购简称"红宝石版"

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部（原北京6129信箱保留至4月底） 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

DVD第三弹5月中旬即将推出！订价10元

电玩新势力DVD3

我喜欢高素质的享受

秉持电新DVD1.2代成功和成熟的基础上，DVD3在技术方面将有革命性的的变化。图像更清晰，制作更精美，视觉冲击更强烈，图形界面更人性化，奉献给你高素质的享受！

开拓　创新　权威　信任



SD高达G世纪NEO、忍、生化危机0、幻魔鬼舞者、鬼舞者2、丛云、死或生3、决战2、最终幻想10、最终幻想11、樱大战4、ZOE、王国之心、机动战士高达、吉翁最前线、铁拳TT、宿命传说2、死或生沙滩排球



CG映像馆　樱大战·热血青春、星海传说3、DOA极限沙滩排球、FFX-2、SD高达NEO、无尽沙加、真·魂斗罗、阿尔戈斯战士

电玩万花筒　塞尔达传说风之韵冒险历程、王国之心精彩集粹、魔颤2杀戮战场、DOA浪漫沙滩之旅、超级忍终极BOSS战、铁甲飞龙S级通关

劲爆MTV　混沌军势、ZOE-ANUBIS、真·三国无双3、龙战士V、幻想水浒传3、鬼武者2真人MTV、铁甲飞龙ORTA

电新DVD1/2出版热卖中，定价每本10元

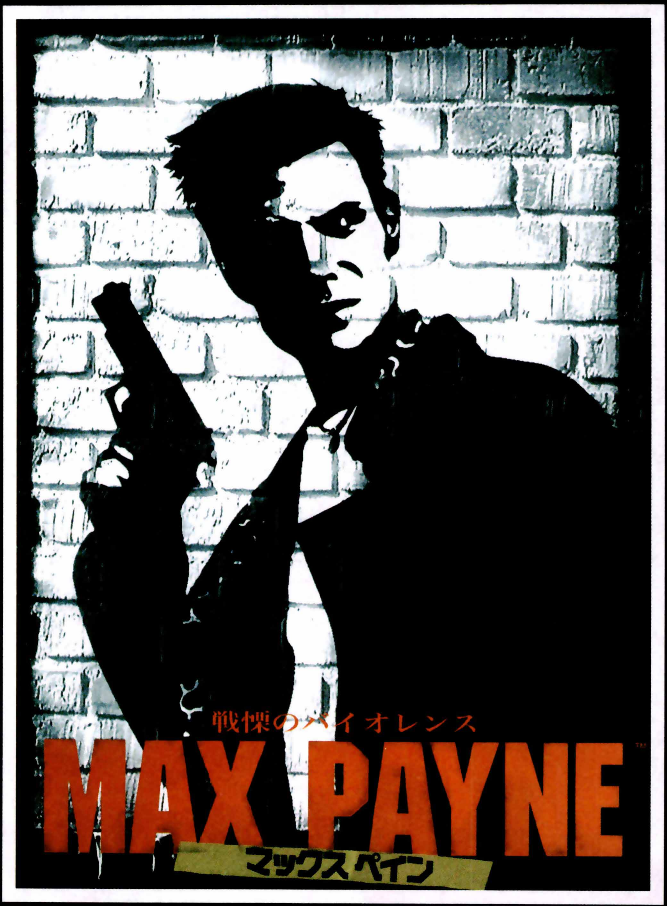
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部（原北京6129信箱保留至4月底） 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

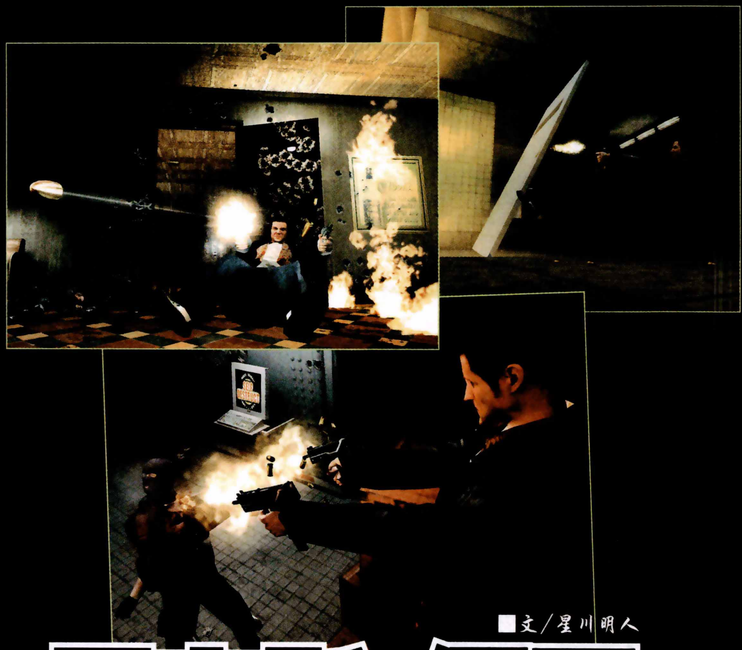


COMIC&ANI'S REPORTS 漫画小说专辑 04
NEW 新干线 小说
定价:6.80元
《新干线小说》第四期即将奉献:
4
《新干线小说》第4期
5月15日怒涛上市!
FANFAN工房
(品味日本著名漫画小说的地方)
经典传奇
《风之大陆》
黄金手卷
(享受色彩与文字结合之美的地方)
《若夏日能重回山间》
▲棋魂同人小说
漫画精品展
蹦蹦跳跳仙太郎 布浦翼
月之尾 上田伦子
高达小说
《无名战士物语》
同人百分百
(装载国人演绎著名漫画同人小说的地方)
这里什么都有,你也可以将你喜欢的漫画写成小说!
●我们的一小步,
将是中国漫画发展的
一大步!!
●我们的尝试,
也许会令漫画小说成为
更多人的选择
!!
原色天空
(登录国内作者撰写原创小说的地方)
从奇幻、魔幻到科幻、爱情作品,这里无所不包,
而且还有国内漫画人配画的美丽插图喔!
《河图洛书》
LOVE SONG THE FIRST
我们将继续相恋!!
请交出你的恋爱税6.80元
COMIC NOVEL
●特别声明:由于人力有限,《新干线小说》
暂时无法接受邮购,我们在此为给您造成的不便,
表示至深的欠意!!



ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
Vol.3
Vol.3
首期双光盘
动感新势力Vol.3
4月20日上市!!
A盘收录精彩动画影像
B盘收藏『超时空要塞』
系列18首精选歌曲
VCD+CD双光盘32页全彩
超值享受 仅售8.80元
动画音乐CD初回特辑
超时空要塞MACROSS二十周年纪念金曲收藏
动感新势力2单光盘6.80元，动感新势力3、4双光盘8.80元，现接受邮购!
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底) 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取





■文/星川明人

马克斯·佩恩

PS2	厂商：EA · SQUARE	发售日：2003.5.22
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

不知道从什么时候起，纽约的街头开始出现了注射器与V字交织着的图画，那是一种全新的毒品"瓦尔基尼"的象征。为了取得原始资料，毒品取缔局(DEA)的特殊密探——马克斯·佩恩从这个世界上消失了，取而代之的是一个崭新的他：一个前科累累的职业罪犯马克斯·佩恩……

站在[爱萨公司]大楼天台上的马克斯听着越来越清晰的警笛声。他们都死了，最后的一声枪声意味着所有的事情的终结，而他也终于可以松开那紧紧扣住扳机的手指了。这一切的一切都是从三年前那个痛苦的夜晚开始的……

序幕 ～恶梦的开始～

那个时候的马克斯还是一名管理曼哈顿中心北区的普通的警探，他的家是在河对岸新泽西州。漂亮的妻子和刚刚诞生的女儿，所有的一切都是那么的美好……但是，美梦往往是在不经意的时候变的面目全非。

刚刚踏进家门的马克斯就感到了一种不详的预感，屋内的一片狼藉、墙壁上注射器与V字交织着的图画还有那通突然打来的奇怪的电话……

■**流程**：这里的路线很简单，一直向二层去干掉匪徒就可以了。

看着女儿与妻子冰冷的尸体，马克斯以及他的幸福就在那短短的一分钟内崩溃了，而那些凶手在作案前吸食了一种叫做"瓦尔基尼"的全新毒品，一种可以使人陷入疯狂之中的毒品……不久，马克斯调去了毒品取缔局。在花费了三年的时间后，他们终于在"瓦尔基尼"的案件上取得了突破。然而就在两个月前他们从线人那里取得了"蓬奇内罗家族中一个叫杰克·鲁皮诺的头脑正准备交易毒品"的消息，之后，马克斯便作为密探打入了这个黑手党家族中，而他那舞台的帷幕也拉开了……

Part 1 美国梦～罗斯克街道地铁站～

纽约的天气依旧没有好转，冰雪纷飞的感觉简直就像是天要塌下来一般，因为杰克·鲁皮诺那里发生了特殊情况，刚刚与B.B联系过的马克斯赶往了地铁站与阿历克斯见面——他们两个是马克斯在毒品取缔局唯一的联系人了。而且，自从卧底以来，他都没再见过他们了。

■**流程**：在月台左侧的门内会发现警卫的尸体，并且可以在柜子内找到一些弹药，之后干掉来到月台的两个匪徒并通过楼梯上楼，其实这里的路线很简单，因为只有一条通路。当到达一个有电子锁的门外时要先从左侧深入去救出更衣室内的警卫（打开更衣室的们就要尽快将匪徒干掉，一旦警卫在打开电子锁前死亡就会GAME OVER），之后带着警卫回去打开电子锁并冲进去消灭里面的匪徒。内部的房间可以接通一条线路的电力（就是救出警卫的那个月台边的列车），进入列车并开动撞开前面的木栏，消灭尽头的匪徒后上楼。

●操作系统●

方向键	更换武器
左摇杆	角色移动
右摇杆	准星移动/转身
△	更换最强武器
□	填装弹药
×	调查/缩放狙击镜
○	使用止痛剂
L1	闪避射击
L2	枪弹时间
L3	蹲伏/站立
R1	射击/确定使用武器
R2	跳跃
R3	快速转身
START	暂停
SELECT	系统选单

Part 1 美国梦～犯罪现场～

在那扇布满铁锈的门后面就是那个在40年代初就已经关闭了的车站，看来罗斯克大街又要有重大案件发生了，也许这就是阿历克斯要在这里与马克斯见面的原因。

■**流程**：初期的路线只有一条，一路前进就可以了。通过隧道内炸开的破洞到达银行中央的控制室后在控制台可以打开左右两侧金库内的闸门，分别可以找到部分文件以及一个炸弹的引爆器。注意，每次只能打开一个门。离开后会再次接到电话，挂上电话后从原路返回，在那个安装了炸弹的门外调查就可以利用引爆器炸开那扇打不开的门。

在剪票处外，马克思见到了刚刚赶来的阿历克斯，就在两个好友寒暄的时候，一声枪响打断了他们的谈话。看着倒在血泊中的阿历克斯，马克斯只有大声的呼喊着他的名字，但是一切都已经无法挽回了，瞳孔放大的他已经停止了呼吸。干掉了最后的几名匪徒后，马克斯离开了地铁站，在过去的三年中，令马克斯不断保持冷静和清醒的正是阿历克斯，但是他已经不在了……一定是他发现了什么，而这些刺激了杰克·鲁皮诺的神经。

Part 1　美国梦～狐假虎威～

现在的纽约市警也将目标锁定在了马克斯身上，因为他在银行中泄露的行踪使警察认为他就是罪犯，但是这些并不能阻止马克斯。鲁皮诺在一个肮脏的旅馆和到处是廉价公寓的贫民窟内进行着性、毒品还有谋杀之类的低略勾当，他以为干掉了阿历克斯并且由马克斯去背这个黑锅就能一箭双雕了，但他这样做仅仅是引火上身而已。虽然找到了那个旅馆，但是鲁皮诺并不在旅馆内，只有斐尼托兄弟两个，而且，马克斯的身份也暴露了。



■**流程**：斐尼托兄弟是玩家在游戏中遇到第一个BOSS，很耐揍不说，而且手中的家伙也都不俗，开始后不要移动，就躲在墙角中等着他们其中一个冲过来，然后用[雷明顿霰弹枪]向他的脑袋轰上两枪就可以了，之后再冲出去对付躲在桌子后面另一个家伙，如果上个场景中还剩下一颗手雷就送给他吧。

其实马克斯也只见过鲁皮诺一面，他所有的事务几乎都是由他的手下威尼·哥古尼提一手打理的，而那个家伙其实也不过是个紧张过度的疯狗，他的神经就像电流量过大的"劲量"兔子一般接近崩溃。

■**流程**：取得桌子上的信件后会有三个匪徒冲进来，躲在倒下的桌子后面干掉他们后向外移动，沿途可以听到收音机以及电视的广播。到达"313"房间外时不要急着冲进去，打开门后先闪开里面的机关，进去后会发现一封信。离开后继续前进会看到一扇裂开的木门，用钢管打破它就可以进入，打破窗户并沿外面的窗沿进入另一间房间，里面可以找到必须的补给品。原路返回见到一个锅炉后将它击爆，从爆炸的窟窿下去继续前进，到达"216"室后打开伪装成柜子的暗门，解决掉电梯口的敌人后乘电梯。

Part 1　美国梦～纽约的血脉～



■**流程**：下电梯后左边有三个匪徒，将他们引出来后一颗燃烧瓶丢过去把他们解决掉。之后调查电视机。到锅炉房后在地上有一份漫画报纸以及一个球棒。进入锅炉房的小门继续前进，到达旅馆的大厅后先进入那扇最大的门，干掉里面正在交易的匪徒并在茶几上取得一把钥匙，之后就可以进入走廊尽头那个标有"BAR"字样的房间了。在里面遇到了里克.摩尔迪，动画后马克斯会自动退到门外。不要急着冲进去，等着他们出来一个个收拾就好。摩尔迪会从酒吧内另一个门想外逃去，追上他将他干掉，要小心他手里的[乌兹冲锋枪]。之后进入接线室并调查。出门后上楼梯，进入有"CULB"字样的房间并且从挂着窗帘的大门上到楼顶，打碎天窗跳进去后会有几个匪徒冲进来，小心将他们收拾掉。

Part 1　美国梦～以枪交流～

随着炸弹爆炸的巨响，汽车的残骸被顶向了空中。另一辆黑色的奔驰轿车也缓缓地驶过了大街，而车上所坐的人是法拉第米尔，他是本地俄国黑手党的头目。也许一场黑吃黑的争斗就要开始了。

■**流程**：在路旁商店中干掉几个匪徒后查看旁边的报板。之后沿着大街继续前行，进入街角的地下室并将尽头的气罐引爆，之后就有路可走了。沿着地下室一直深入，从打来的电话得知警察已经向这里来了，但是他们怎么知道马克斯的行踪的？总之赶快通过崩塌的大厅那里进入小仓库，在那里可以找到一封遗留的信件。

"……我们动手后，那些俄国佬就剩不下几个了，而且剩下的也可以收买，他绝对没有胆量再和我们作对了……"

■**流程**：取得货架上的钥匙后打开大厅那扇上锁的门，出门时发现警察已经冲进来了，不要迟疑，打开外面的门后上二层一直前进，跳过二层的裂缝后进入尽头的门，最后从窗外的防火体离开。

Part 1　美国梦～插翅难飞～

■**流程**：开始后进入一栋楼内，调查一层的一个房门后出另外一个门并进入另一栋大楼，一直杀到顶层会见到一个秃子（风林！？），带着他再回到刚刚无法进入的那个房门，他会说出口令，进门后他就会大声呼叫，干掉洗衣房内的小喽喽后乘电梯上楼，并调查电视机。之后从窗户上天台。经过管道小心走到对面并破窗冲入收拾掉里面那几个匪徒，在上楼后会见到两个白痴在摆弄炸弹（不是明人和K1……），不要搭理他们，待炸弹那爆炸后通过二层的走廊到达威尼·哥古尼提的办公室。情节后解决掉冲进来的匪徒并取得桌子上破碎的信。之后一直追着他移动，沿途消灭阻挡的匪徒，当他跳上列车后，马克斯也要追着他跳上去（等车过来后再跳）。



Part 1　美国梦～警察的威力～

■**流程**：还是一直追着哥古尼提前进，干掉匪徒后到达建筑工地。乘电梯登上楼顶并穿过广告牌后面移动，进入尽头的窗户后调查屋内的电视。最后穿过走廊来到户外，就在那里与他和那几个手下一决生死。

在一番威胁逼供之后，哥古尼提终于吐出了他的老板鲁皮诺的所在地——[末日夜总会]

Part 1　美国梦～末日～

[末日]是属于鲁皮诺的私人夜总会，那是建在一个老剧场内的毒窝，而马克斯所面对的就是一群疯狂的隐君子还有鲁皮诺雇佣的杀人不眨眼的打手。



■**流程**：在剧场的售票处打开开关进入夜总会。上楼干掉两个匪徒后会发现一本书，之后进入前面的门。在酒吧干掉其余敌人后进入大厅的铁门并且通过舞厅的走廊进入书房，调查桌子上的书籍后打开书房的铁门并解决掉随之出现的大量敌人。进入楼梯顶部的大门后穿过二层包厢的走廊，上楼后继续深入，来到屋顶后可以看到一条裂缝。在这之后要通过房梁小心移动到对面的房间，之后穿过屋顶的天井来到另外一栋建筑。来到后台后到控制台打开第2、4个开关打开舞台的帷幕，之后上楼梯并继续深入。

Part 1　美国梦～恶魔的世界～

■**流程**：东奔西走一番之后终于找到了鲁皮诺，解决掉成群出现的打手之后就要与满嘴噩梦般胡言乱语的他展开战斗了。建议使用燃烧瓶或者手雷丢

也，贝瑞塔这类命中率太低的武器还是少用为妙。

刚刚干掉了鲁皮诺，却又走进来一个冷面美女，并且用枪指住了马克斯的鼻子……

Part 2 地狱中的一天



眼前这个女子自称是丽莎·蓬奇内罗的孪生妹妹莫娜·萨克斯，而她的目标居然也是蓬奇内罗家族的教父——安基罗·蓬奇内罗。由于担心马克斯做的太过火而连累丽莎，莫娜偷偷的在马克斯的酒中放进了麻药……

■**流程**：由于毒药的作用，马克斯陷入了自己的噩梦当中，场景就是他那三年前的房子。开始后沿着血迹向小孩的哭声前进。

Part 2 地狱中的天 ~ 棒球棒 ~

从噩梦中惊醒的马克斯忍着头痛看着眼前这个提着棒球棒的家伙，他是绰号"球棒"的福兰克·尼亚加拉。虽然马克斯很想冲过去狠狠的揍这个家伙，但无奈被绑在了椅子上，只好让他们把自己的脑袋当棒球来打了。



■**流程**：情节后四处搜索一番，之后进入电梯，沿着通路一直来到大街并进入旅馆，到达先前那个在进行毒品交易的大厅后会看到一个正在打电话的家伙并且得知莫娜已经被抓住了。干掉他后调查桌上的收音机以及旁边的信件。之后就可以去收拾掉"球棒"了。

刚刚离开旅馆的马克斯就遇到了法拉第米尔，而他给了马克斯一个好差事……

Part 2 地狱中的天 ~ 盛情难却 ~



原来他的手下布瑞滋·戴姆带着一船的军火背叛他去投靠了蓬奇内罗家族，而他希望马克斯做的就是把船夺回来，最好还能在那个叛徒头上开两枪。其实法拉第米尔基本上就是那种传统的坏蛋，有自己的信誉和准则，几乎可以把他当成好人，毕竟没有人是十全十美的。



■**流程**：开始后沿着码头潜到船上去，沿途消灭匪徒，在一个地方还要利用起重机将堆积的货物移开，而另外需要注意的就是需要闪开一部驶来的起重机，四处转转取得狙击步枪后前往尽头仓库。

Part 2 地狱中的天 ~ 老鼠的栖息地 ~

■**流程**：在船中四处转转，消灭全部的匪徒后会有法拉第米尔发来的新消息，他让马克斯任意拿取自己需要的武器，总之就是把能带走的东西全部带走就是了。

Part 2 地狱中的天 ~ 火上浇油 ~

■**流程**：进入餐厅后就会不断发生爆炸，火势也会不断蔓延，总之一直从厨房进入地下室并且从另一端出去才算是彻底安全。期间会不断发生爆炸，死掉的话就多来几次吧，发生爆炸的地方都是固定的。

Part 2 地狱中的天 ~ 死之天使 ~

当马克斯到达蓬奇内罗的庄园后发现已经有人先到一步了，而且还替他杀死了守卫，而在这个庄园中阻挡马克斯的将是蓬奇内罗的三巨头：文思·马各尼奥、人称"老大"的皮雷特·普罗维顿以及"铁面"乔·萨伦。

■**流程**：穿过后门的地下室上楼，在餐厅内可以发现三张塔罗牌。进入里屋与文思战斗，干掉他后下楼并在走廊的楼梯右侧遇到了"老大"皮雷特，干掉他后出门到楼梯的对面，听过电话后从旁边的门出去，"铁面"和他的喽喽们也登场了。



干掉了三巨头后，马克斯冲进了蓬奇内罗的办公室，就在马克斯进屋的一刹那，蓬奇内罗的样子可怜的就像对手是同花顺而自己只有一张小老二一般，马克斯正要扣动扳机的一刹那，一群武装精良的杀手闯了进来并当场击毙了蓬奇内罗，自知没有胜算的马克斯只有乖乖丢掉了手中的枪，而之后一个神秘的老女人也提着冲锋枪走进了屋内，并且还将毒品注入了马克斯体内。

Part 3 咫尺天堂

■**流程**：这个场景比上一次的更大，而且很多地方掉下去就会GAME OVER，还是谨慎些行动吧。

Part 3 咫尺天堂 ~ 带我去钢城 ~

虽然绿色的噩梦渐渐消失了，但是马克斯心灵深处的污迹依然无法抹消，费力的从地上爬起来的马克斯只有一个线索，那个老女人临走时说"带我去钢城"。那里是一个废弃的工厂，很少有人会来这里，的确是个从事非法活动的理想场所。

■**流程**：爬上楼梯后从通风口进入钢厂内部并调查一旁的收音机。进入旁边的房间并穿过电子门，之后通过二层的走廊就可以到达警卫室。

Part3 咫尺天堂 ~ 隐藏的真相 ~

■**流程**：本次的场景比较复杂，不过敌人不多，无非是多花些时间跑一跑，在车间外的房间内可以发现一份资料。出来后从窗前的门进入并打开墙角的闸门。之后前进的时候要小心喷出的蒸气。到达车间上层后跳上电梯到达控制室。过开关打开卷帘门并到达一个满是火的车间，墙上的红外线可以用枪来引爆。沿着没有火焰的地方前进就可以到达D-6电梯门外了。

Part3 咫尺天堂 ~ 六层深渊 ~

■**流程**：乘电梯进入后会引发剧情，之后一直向实验厂深处前进，沿途记



下工作台屏幕上的密码，用这个密码打开一个牢房救出里面的家伙，他会带着马克斯前往消毒室，进入消毒室前记得将里面的红外感应破坏掉。

至此，所有的谜题都揭开了，这是1991年秘密启动瓦尔哈拉计划，目的是研究出能够提高步兵耐力的药品，但是由于成果一直不很理想，所以在1995年便终止了计划，但是却有人继续进行着这个实验……工厂的爆炸意味着马克斯失去了最后的线索……

Part 3 咫尺天堂～暗箭伤人～

夜幕下的纽约市完全是另外一个样子，街道上不断发生着各种可怕的事情。在餐厅里喝着咖啡的马克斯收到B.B的信息，他要在凌晨2:30分的时候与马克斯见面，而马克斯也想到了出卖、陷害自己的人--B.B。

■**流程**：B.B驾车逃走了，追进车库后消灭里面的匪徒还有那个典型的受贿警察。之后电话再次响了起来。

Part 3 咫尺天堂～盲人的国度～

马克斯终于见到了那个用电话向他提供信息的阿尔福雷德·沃顿以及他的同僚们。他将关于那个老女人的事情告诉了马克斯，原来她就是掌控着半个纽约市的爱萨公司的总裁妮克尔·霍恩，而她与沃顿当年都是瓦尔哈拉计划的首要人物，但是在计划终止后她却拒绝退出这个研究。沃顿的愿望则是能够由马克斯将霍恩除掉。正在说的时候，一群杀手闯了进来，马克斯破窗逃了出去。

■**流程**：开始后沿走廊向右侧前进，到达监视室后调查监视器屏幕。离开后进入对面的房门并从电梯房一旁的楼梯上楼，在办公区调查收音机。离开办公区后沿楼道去沃顿的办公室，那里可以发现一张支票和一盘录像带。看过资料后离开，并通过标有"EXIT"的门进入地下室离开。

Part 3 咫尺天堂～欺诈的权力游戏～

■**流程**：在写字台上取得文件，之后从走廊到楼梯前并登上顶层，进入楼梯门后下楼并从另一侧上楼。通过图书馆楼梯上楼进入尽头的门后继续前进就可以到达会议室。之后的路线就简单了。

Part 3 咫尺天堂～义无反顾～

终于，马克斯来到了这里，爱萨公司的总部，而霍恩根本不担心这些，她已经在这里安装了最先进的保安系统以及足够发动第三次世界大战的佣兵和武器。

■**流程**：穿过安全门上楼，在通过二层走廊后继续向楼上去。在电梯间门前会再见到莫娜。

正在两个人交换情报的时候，莫娜突然将马克斯推开，之后就是一声枪响，接着，莫娜便在马克斯的呼喊下倒了下去。她是个好女孩，并不是真正的冷血杀手。霍恩的人马也冲杀了过来，当电梯再次回到这里的时候，莫娜却不见了，尽管地上有很多血迹。

马克斯的头脑异常清醒，仿佛天空中的乌云通通散去一般，所遗留下的只有夜空中的点点星光。

■**流程**：乘电梯前往主机房并关闭所有的保全系统，之后就可以向霍恩的办公室去了。

Part 3 咫尺天堂～痛苦与折磨～

■**流程**：这里是最后的部分了，一路消灭挡路的匪徒向楼顶去吧。到楼顶后发现霍恩想乘坐直升机逃走，首先干掉周围的匪徒，之后用枪将支撑通讯杆的钢锁打断，最后向通讯杆射上一枪。

在[爱萨公司]大楼天台上的马克斯听着越来越清晰的警笛声。他们都死了，最后的一声枪声意味着所有的事情的终结，而他也终于可以松开那紧紧扣住扳机的手指了。这时，马克斯真的感觉天堂近在咫尺之间。

纽约市警赶到并且将马克斯逮捕了，而在人群中，独眼的沃顿也在那里，他曾经许诺会保证马克斯毫发无损，他会那么做的，他最好那么做。

沃顿在得意的笑，那是胜利者的微笑。

而马克斯也是。

★在穿版一次以后，会追加几种新的模式：

一、逃亡者（Fugitive）：游戏初始时的默认模式。
二、沸点(Hard Boiled)：这种模式中马克斯的体力较低，止痛剂的效果会下降。
三、濒死（Dead on Arrival）：这种模式中敌人的实力很强，而且通常会向马克斯头部攻击，其他的与沸点模式相同。此模式需要通过沸点模式才会出现。
四、纽约节奏（New York Minute）：在本模式中会有时间限制，必须要在时间归0前完成。每消灭一个敌人都会得到相应时间，而当进入"子弹时间"后计时的速度也会变满。

●游戏提示●

1.在射击的时候要不断移动，并且始终要让马克斯保持蹲伏的姿势，这样可以降低敌人的命中率。
2.在战斗的时候要多运用"闪避射击"以及"子弹时间"两个系统，这样能够更轻松的进行游戏。
3.[燃烧瓶]、[手雷]这些是敌、我通杀的武器，因此在较小的房子内使用时一定要小心。
4.在游戏中会有很多需要调查引发的地方，这种时候马克斯的头上就会出现一个很大的惊叹号，而他所看的地方就是可以调查的地方。
5.有很多隐藏起来的武器或弹药，例如柜子、抽屉、箱子中等等，要注意收集。







■攻略作者/Light

绝对包围 .hack Vol.4

http://www.hack.channel.or.jp

贞本义行×伊藤各典×真下耕一

PS2	厂商：BANDAI		发售日：2003.4.10
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

·HACK是一款模拟网络游戏的非网络游戏，共分4部，感染扩大——恶性变异—侵食污染——绝对包围。故事讲述的是在遥远的未来，人类社会越来越依赖发达的网络，全世界有超过2000万人在一个共同的巨大虚拟空间之中游玩，那是自从网络全面解禁以来第一个大型网络游戏——“THE WORLD”。

System —— 系统说明

■通过BBS、E-mail交换情报

在游戏中遇到疑问，可通过阅览BBS、察看E-mail得知最新情报以开展剧情。

■使用文字密码组合

在各个服务器都设置了“卡奥斯门”。输入3个文字密码，即可抵达任意区域。

■用赠品提升好感度

与主人公组队的角色，有好感度的设定。在一起冒险时可通过赠送道具来提高仲间的好感度。好感度提高后，仲间将会给主角发送许多具有个性的E-mail！

■通过トレード（贸易）交换道具

在都市中与PC交谈，可相互交换道具。将画面上的4个星形标记点亮后，トレード成立。

■病毒原体和“数据引流”

在“THE WORLD”中，会有一些因病毒感染而导致数据异常的BOSS级怪物出现。打倒它们的唯一办法是使用卡伊多的特殊能力“数据引流”，使用此技后会大幅降低敌人的能力数值。另外，通过“数据引流”还可获取黑客入侵时所必需的重要道具病毒核心。“数据引流”实行到规定数可入手“八百由旬ノ书”，得到主题桌面、音乐、CG等特殊奖励。

■由病毒侵食促发暴走

连续使用“数据引流”，主人公会因病毒侵食而数据紊乱、暴走而陷入不良状态。在通常战斗中打倒敌人可降低侵食槽，侵食率变红时要多加小心。

■ELEMEENTAL HIT

知道怪物属性后，可使用与之相克的属性攻击（木土相克、水火相克、雷暗相克）。vol.2“属性相克”的效果显著，使用相克的攻击属性攻击怪物，会有一定几率产生“ELEMEENTAL HIT”，提高一倍对敌的伤害。

■耐性消除

除了使用属性相克以外，还可使用道具解除怪物耐性。这些道具只能在迷宫中找到。



■「感染扩大」剧情回顾

主角（卡伊多）接受好友安彦的邀请，一起到人气网络游戏THE WORD上游玩，然而第一次进入游戏时就发生意外事件，安彦所使用的游戏角色欧路卡被神秘人击倒，安彦本人陷入昏迷状态。主角在意外事件中得到神秘少女阿欧娜的黄昏之书，自此拥有数据引流和黑客入侵的能力。为查明原因，主角再次进入THE WORD。



由于阿欧娜是整个事件的线索，主角一路追查其下落，最终在“选ばれし绝望の虚无”迷宫中找到阿欧娜。但之前袭击欧路卡的神秘敌人八相的第一相SKEITH也同时出现，将阿欧娜消除。怀着满腔怒火的主角奋力击倒SKEITH，紧接着又出现新的敌人……紧急之时海鲁芭救下主角。

■「恶性变异」剧情回顾

“THE WORD”系统管理员硫斯以主角多次无视他警告并不断做出越轨行为导致情况恶化为由，欲图消灭主角。海鲁芭赶来阻止并告诉硫斯主角的特殊能力可协助硫斯解决不少问题，硫斯认同，之后派遣主角调查服务器被电脑病毒污染的情况……调查途中得到新仲间兔丸、马罗、圣者，大家一起齐心协力击败了第二相以及恶魔クピア。在网络贫民窟海鲁芭揭穿巴鲁穆库和硫斯相互勾结利用主角一行夺取“黄昏の碑文”的真相，双方胶着状态下第三相出现，主角一行将其击败取得最后胜利。

侵食污染 .hack Vol.3
http://www.hack.channel.or.jp
贞本义行×伊藤各典×真下耕一

●[主题画面阅读新闻]

Story——攻略详解

■E-mail[硫斯（リョース）、阿欧娜（アウラ）、CC社]

硫斯：称之为“祸祸之波”的巨大数据仍在不断移动。恐怕目前为止的对策都无济于事。请速到Ω都市详谈。我这里已完成Ω服务器的登陆确认，在卡奥斯门选择就行了。

阿欧娜：卡伊多（カイド），谢谢。不过……还需要少许借助你的力量。（乱码文字）

CC社：系统升级Ver.3.02。

↓

■News

↓

■[Σ都市]艾鲁库（エルク）仍在四处寻找米亚（ミア）。

↓



■[Ω都市]发现状况异常，海鲁芭（ヘルバ）带领大家进入“黑客乐园”（黑客海鲁芭、网管硫斯这对往日敌手一上来就开始唇枪舌剑）。

海鲁芭：欢迎来乐园！

卡伊多：是网络贫民窟？

海鲁芭：是Ω服务器的镜反射面哦，本人的得意之作（笑）。

硫斯：不知何时弄出来的？果真丝毫大意不得。

海鲁芭：怎么这样说？别忘了多亏这个镜子服务器我们才得以安然无恙。

（贤者宣布作战会议开始，卡伊多提出新作战方案“欲擒故纵”）

贤者：现在“波”的移动正在持续，但我们很难确定其场所……

卡伊多：以前曾听欧路卡谈起捕猎的事，如果大家将猎物团团围住并将其逃跑路线彻底封堵，那么穷途末路的猎物就会四散夺路而逃……因此要特意给猎物预留逃跑通道，其后到适当场所将它们一网打尽。

黑玫瑰（ブラックローズ）：适当场所？

卡伊多：海面。猎物的死路。

海鲁芭：作战策略非常好。根据硫斯提供的病毒核心分析结果，这些疫苗还不具有驱除波的效果，但实施驱赶还是可行的，就交给我好了。不过人数上是否充足呢？

硫斯：用不着担心，交给我信赖的部下完成。

海鲁芭：……那样不是石头数量又增加了吗？

硫斯：闭嘴！

巴鲁姆库：好了好了，石头暂且先放一边。

硫斯：什么？

巴鲁姆库：失礼失礼。作战准备上需要做些什么？

硫斯：嗯……需要检测数据的增减。你们立刻前往[Ω 顽迷なる 六花の 被膜]做调查！

↓

■E-mail[CC社] Ver.3.02的新要素“道具登录”出现问题，中止，正在修复。

↓

■[Ω 顽迷なる 六花の 被膜](Lv68：水属性：4层)



进入黑客入侵界面，需要病毒核心Ex3；Hx2；Ix2。

此处的敌人主要是前作Vol.3最终的敌人。

BOSS：病毒原体「サン＠ヒ％」。

入手道具——ウィルスコアM。

在Vol.4中使用一回“数据引流”（データドレイン），会增加新技“ドレインハート”。使用此特技可同时由多个敌人身上夺取稀有度高的道具。

↓



■E-mail[海鲁芭]介绍有关新病毒核心的情报。

↓

■News(医疗事故发生，新里大学医院的电子医疗机器全部使用不能)。

↓

■[Ω都市]

黑玫瑰担心弟弟及欧路卡的医院出现医疗事故，卡伊多进行劝慰。

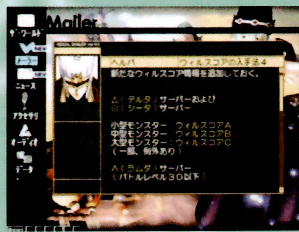
附近的スピリタス告知在[Σ绝叫する风纹の宿命城]有不可思议的房间。

↓

■[Σ绝叫する风纹の宿命城](Lv70：火属性：5层)+黑玫瑰。

进入黑客入侵界面，需要病毒核心Gx3；Hx2；Jx2；Mx1。

不可思议的声音：“进化并不一定意味着进步，进化往往拥有朝向人所不希望的方向变化的矢量，以不希望为理由拒绝变化，是之为傲慢，抗拒变化也是对可能性的否定，允许多样性的存在吧！”



病毒核心J较难寻找，可由ウッドメイデン、地球仙人等敌人身上导出。（在Ω萌え立つ过越しの碧野外野等处）敌人主要为Σ服务器的高LV怪物。由病毒原体身上可导出一些稀有道具。

进入不可思议房间取得“碑文の断片04”。

↓

■[Σ都市]

CC社官方公报以网络黑客海鲁芭为首的数人制造恶意程序干扰“THE WORLD”正常运行严重危害玩家健康。

●[在文明都市发现神态失常的米亚]

●[由BBS得到情报前往“Λにじり寄る里切りの虚无”（LV70·水属性）]（地下3层尽头房间红色法杖出现、消散，继而楚良现身、消失，主角获得LV46稀有武器“楚良の双剑”）



●[Δ服务器·水之都]

弥丝特拉露告知主角自己的真实身份是一名主妇且快生小孩了，因而不能再与主角一起冒险……卡鲁多深感伤感，对黑玫瑰诉说自己对之前所做事情的正确性产生怀疑，黑玫瑰让主角考虑清楚究竟为何而战。

CC社通知“Σ服务器解放”，Σ服务器进入可能。

●[Σ服务器·空中都市·“Σ 谈笑する 谋略の双子”（LV52·地属性）]

（进入黑客入侵界面——E×2）

进入蓝雾房间，发现巴鲁穆库陷入苦战。主角上前援助并与病毒原体开战。击倒BOSS后，二人经长谈化解前嫌以共同的目的“解救欧路卡”结成信赖的仲间。之后一起进入不可思议部屋得到碑文断片02。

●[回到主题画面接收E-mail。应黑玫瑰之邀前往Δ隐されし禁断の圣域]



黑玫瑰向主角讲述自己的弟弟在此处失去意识，自己由于卡鲁多的鼓励才一直能坚持到现在……继而二人彼此激励重新振作。

●[Σ服务器·空中都市]

圣者交给主角病毒核心O。

艾鲁库由于找不到米亚情绪非常消沉，黑玫瑰劝其振作和大家一起行动。

↓

■E-mail[广治、月长石]

得到新地址[Σ 比类なき 最恶の 深渊、Σ 风游ぶ 贤者の 散步道]。

↓

■[Σ 比类なき 最恶の 深渊]

虽然是Σ服务器，但也出现了类似Ω服务器的Lv70左右的敌人。另外不知何故，这里导出的病毒核心种类竟与Ω服务器相同。

广治告知主角此处有一恶德商人高价勒索，见到那个恶德PC后了解到是一场误会，反而得到了人家赠送的“帝の气魂”。

↓

■E-mail[贤者]通知作战准备完了，速来Ω都市集合。



↓

■[Ω都市]

贤者告知据石头们（硫斯部下）的报告，波的动向已然判明，他们已被提前安排在波出现频率高的地域——[Ω过酷なる复兴伤痕]，主角一行要前去最下层与他们会合，等海鲁芭使用疫苗将波赶入该地区后一起予以击破，卡伊多给这次作战定名为“欧路卡作战”。海鲁芭将病毒核心M交与主角。

↓

■[Ω 过酷なる复兴 伤痕]（Lv75：火属性：4层）

进入黑客入侵界面，需要病毒核心Gx2；Hx2；Jx2；Mx1。

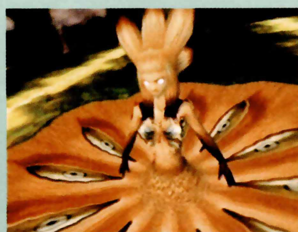
需要留意的是，敌人中的“征服者”拥有复活魔法，可使其死去的仲间复活。在战术上可采用尽可能平均消减HP之后再一气歼灭。

一行人来到最下层，却没有发现任何“波”的迹象。硫斯说不知何种原因数据容量正在减少、目标消失。海鲁芭发现[Σ たおやかな 诱惑の 堕天使]的数据容量呈现异常增大。

神像道具：咒法纹衣。

↓

■[Σたおやかな诱惑の 堕天使]（Lv76:木属性：5层）BOSS：第六相 マハ。



敌人的魔法师リッチロード蜂拥而至，前进时要多加小心。

来到最下层，发现坐于地上失去记忆被迷惑所缠绕的米亚，艾鲁库上前劝慰……转眼之间米亚突然变成BOSS第6相，战斗随即展开。

BOSS攻略：首先提升己方各项能力(使用“骑士の血”等）。

BOSS主要攻击方式以魔法攻击为主，不要忘了带“魔兽の血”。

敌攻击中有消减己方SP的招数，推荐使用“リゲイム”（SP随时间回复）。

■前半攻击

爱の精灵球——范围攻击,伤害度500左右。

ファガンゾット——大地魔法。

ランキレイ——麻痹。

■后半增加

データドレイン——状态异常攻击。

妖しき诱惑——全员魅了。

ファバクドーン——火魔法攻击。

要特别小心其特技“妖しき惑”！中招后有被全灭的可能性！

入手道具——セグメント3。



战斗胜利后米亚消失，艾鲁库悲痛欲绝无心再战……硫斯通知先前消失的数据又恢复了，让大家速回。

↓

■[Ω 过酷なる复仇の伤痕]（Lv75：火属性：4层）



来到最下层，硫斯告知作战中止，原因是波吞食了疫苗产生出抗体，自己的部下被全灭……这时阿欧娜出现，波动向停止，クビア也随即出现……

阿欧娜：不行啊！快逃吧！如果与クビア 作战的话……



BOSS：クビア

BOSS攻略：与Vol.2、3同样，クビアコア交替变换魔法、物理耐性，要相应地分别使用物理、魔法特技与之战斗。只要留心耐性变换后的攻击转换，战斗就不会很辛苦。将クビアコア打倒3回即取得胜利。

↓

■[Ω都市]

弥丝特拉露回归。所有仲间集结，海鲁芭劝大家不要灰心，改良型疫苗已经完成，可马上投入作战。大家士气高涨再次组成实行小队前往[Ω 过酷なる 复仇の 伤痕]。

↓

■[Ω 过酷なる 复仇の 伤痕](Lv75：火属性：4

●[回主题画面接收E-mail]

圣者让主角去“网络贫民窟”请海鲁芭给与协助。

●[前往网络贫民窟——Λ 脉动する真实の中心核]

海鲁芭留言让主角一人前往“Σ 试されし光速の战乙女”。进入街区消灭绿色飞行病毒原体。

●[前往Σ ひび割だ最恶の道标(LV54·火属性)]

地下5层寺岛良子仲间。

●[与马罗（マーロー）一起前往“Σ 纺がれし 鲜血の 悲剧”（LV55·地属性）]

地下建筑底层二人合力击倒“尸眼”。

●[与兔丸前往“Σ 惹かれあう 运命の 满ち引き”（LV52·火属性）]

地下3层火属性多爪怪物出现,合力击倒多爪怪物。



●[与砂岚十三郎前往“Σ空疏なる狂乱の罗针盘”（LV56·暗属性）]

地下3层神像宝箱取得トナサマンート交给十三郎，得到回礼“觉醒の秘传书”。

●[与卡鲁蒂尼前往“Σ哀切なる约束の锁骨”（LV55·雷属性）]

地下3层得到“怪力の秘传书”。

●[只身一人前往“Σ试されし光速の战乙女”（LV52·木属性）]

进入蓝雾房间与病毒原体开战。

●[回主题画面接收E-mail]

圣者告知海鲁芭发现“Σ逆卷ける不信の冰壁”区域的容量大幅增大。回都市得到病毒核心O。



●[Σ逆卷ける 不信の冰壁(LV54·水属性)]

黑客入侵界面G×1；H×1；O×4

地下4层击败第4相“命运的预言者”。



层)+黑玫瑰。

BOSS：第七相　タルヴォス。

已经是第3回作战了，大家不要嫌烦啊(笑)。进入最深处即可与BOSS第七相开战。战前不要忘了分些备用道具给其他战斗中间带着。

BOSS攻略：首先提升各项能力。

敌人初始为物理耐性，其后潜伏地面时转为魔法耐性。要根据状况采用适合的攻击特技。

■前半特技

デクドゥ——行动减缓。

超级连打攻击——30-60程度的超连打物理攻击。

ファアンゾット——暗魔法攻击。

ムミンレイ——催眠。

怨念の魔光——全体700伤害。

■后半增加特技

データドレイン——状态异常攻击。

咒杀游戏——给与一人9999的伤害(一击必杀)。

使用数据导流后特技没有变化。

入手道具——ウィルスコアZ。

胜利后返回Ω都市。

↓

■E-mail[黑玫瑰、阿欧娜、タルタルガ、马罗(マーロー)、莱伊伽璐（レイチェル）]得到新区域[Δ轮回する狱の祭坛、Ω瓦解せる旅人の砦、Σ名もなき见せかけの沙海]。



↓

■BBS得到新区域[Ω　华丽なる翠の贵公子、Ω　梦食らう　月下の墓标、Ω物言わぬ空腹の干海、Ω腐护亿千万の生赞、Ω从顺なる谁がための骑士团]。

↓

■此阶段能去的地域很多，本篇按照等级由低到高的顺序进行攻略。

↓

■[Ω　瓦解せる　旅人の　砦](Lv79：木属性：4层)+马罗

敌人实力较大提升。小心魔法继续前进。

行至深处，出现放满道具的房间。原来是马罗送给主角的礼物（真是好人啊）。

取得全部道具后，使用“精灵のオカリナ”离开遗迹。

神像道具——无缝天衣。

↓

■[Σ名もなき　见せかけの沙海](Lv80：地属性：5层)+莱伊伽璐。

喜爱搞怪的莱伊伽璐又成立了“莱伊伽璐救险公司”，强拉主角入伙。

途中见到委托人タロウさん，受命前往最下层救助ジロウさん。到达底层最深处，被告知要将ジロウさん多余的道具转交给3F的ハナコさん。救险公司又变成了快递公司这使得莱伊伽璐大为不满，主角只好安慰她无论做哪种买卖都是为大家服务……返回3F，转交道具后获得报酬5000GP。



神像道具——灵龙树の兜纹。

↓

■[Ω从顺なる谁がための骑士团](Lv80：火属性：4层)

强敌リッチロード成群扑来，3个以上颇难对付，所以路上还要多加小心。

来到神像处遇见库利姆（クリム），得到他赠予的“クリムの重枪”。

神像道具——剑舞问茁。

入手道具——クリムの重枪。

↓

■[Ω　华丽なる翠の贵公子]（Lv80：木属性：５层）

进入黑客入侵界面，需要病毒核心Ax2；Ex3；Ix3；Kx3。

特殊敌人“黄昏の守护者”出现。虽然很容易“数据引流”，但引流后变成的「タソガレノウデワ」实力非常强，绝对不可大意。打倒后可获得大量经验值。一些地方可拾到病毒核心。由于Vol.4中使用黑客入侵的地域较多，所以要尽量多检。

来到最深处与病毒原体「＃リブ＊ヘッ2@(トリプルヘズ)」开战。要小心“炎の息吹”。取得神像道具后可使用“精灵のオカリナ”离开遗迹。

入手道具——病毒核心。

神像道具——マニアの剑。

↓

●[与寺岛良子前往“Σ心冥困惑の圣女”(LV62·水属性)]

寺岛良子不敌怪物陷入危机，主角将其救下，道具神像取得道具。

●[回空中都市]

发现米亚和艾鲁库正在交谈。米亚诉说最近很累，导致记忆上出现问题。

●[回主题画面接收E-mail]

硫斯指示去污染区域调查。

●[空中都市·武器屋]

硫斯告知潜伏病毒的区域已被发现，要求主角一行前往调查。

●[Σ服务器·卡奥斯门]

硫斯交给主角病毒核心P。

●[“Σ满ち溢る不俱戴天のすすり虫”(LV56·暗属性)](进入黑客入侵界面P×1；H×2；I×2)

进入底层紫雾房间打倒BOSS病毒核心Q入手。

●[与广治前往“Σ灭びゆく风车のいななき”(LV57·暗属性)]

地下建筑深处找到几个古怪道具，广治装备上道具后身体变成红色，同时中多种不良状态……

●[空中都市]

主角告知巴鲁穆库已加入仲间，黑玫瑰颇感意外。卡奥斯门附近出现闪光，阿欧娜召唤主角前往“Λ容赦なき叹きの笼”。





●[与黑玫瑰、巴鲁穆库前往Λ容赦なき叹きの笼(LV62·火属性)]

进入地下3层紫雾房间，阿欧娜出现，前两作的BOSSクビア继而出现……阿欧娜消失，3人迎击

■[Ω 梦食らう月下の墓标]（Lv81：地属性：5层）

进入黑客入侵界面，需要病毒核心Bx2 Fx3 Jx3 Kx3。

出现许多实力很强的敌人。对状态异常、攻击力高的攻击要多加小心。

リッチロード成群结队，要经常注意回复。



进入最深处，与病毒原体「ス@ルデ：ルーンスカルデビルゴン」战斗。取得神像道具，使用精灵のオカリナ离开遗迹。

入手道具——病毒核心X。

神像道具——メイドインヘブン。

↓

■[Ω物言わぬ空腹の干海]（Lv81：火属性：5层）

进入黑客入侵界面，需要病毒核心Cx2；Gx3；Jx3；Lx3。这里也有「黄昏の守护者」，要加以小心。进入最深处，与病毒原体「オ@ロ%フェ＊ー（サイケピジョン）」战斗。由于其物理回避高、所以采用魔法攻击较有利。



取得神像道具后、使用“精のオカリナ”离开遗迹。

入手道具——病毒核心。

神像道具——ギョロロンゲ。

↓

■[Ω腐・护亿千万の生]（Lv85：暗属性：5层）

进入黑客入侵画面，需要病毒核心Gx3；Hx3；Jx3；Kx3。

有ブルーウィルム等新敌人出现。

到达最深处与病毒原体「デ#イン＊$ント（ヘルアステロイド）」战斗。

取得神像道具后可使用“精灵のオカリナ”离开遗迹。

入手道具——ウィルスコアZ。

神像道具——スピアコアmk3。

↓

（之前接到月长石的邀请“找到一处很适合练级的地方，我们一起去吧”）

■［Σ风游ぶ贤者の散步道(LV85：雷属性：4层)+月长石

月长石：实际上，除了最适合升级以外，还另有其他目的……

取得神像道具“マリンスピア”。

月长石：那把长枪可不可以让给我?

卡伊多：可以啊……不过，你喜欢珍藏自己不能装配的武器吗?

之后回到1F才终于明白月长石所谓的“另有其他目的”之意，原来月长石用此来结识使长枪的漂亮MM……

入手道具变为月长石赠与的“お命顶戴”。

↓

■[Δ都市]

黑玫瑰问主角是否见到了THE WORLD游戏制作人ハロルド，主角回答“没有”（选2）。

↓

■[Δ轮回する狱の 祭坛]（Lv90：火属性：10层)+黑玫瑰

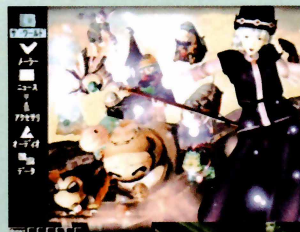
BOSS：クビア

进入黑客入侵界面，需要病毒核心Wx1；Xx1；Yx1；Zx2。

此遗迹病毒原体「グーゴ＆」非常多，要小心侵食率。

使用“数据引流”可导出多种珍贵道具。

「グーゴ＆」——稀有道具「カオスソード」。



「#マド@グ¥」——稀有道具「地狱よりの使者」。

「＊ター＊ー#ー」——稀有道具ヴァルハルベルト。



要小心ダークロード的暗之召唤魔法。

2人走入最底层的不可思议房间，发现一刻满文字的巨石。

卡伊多：这就是……ハロルド?

巨石：我的名字叫做ハロルド。

黑玫瑰：什么嘛！不就一块石头，还神气什么！“祸祸之波”就是你的杰作吧！快老实交待！

巨石：否，由于时间的流逝是不可逆转的，是诞生?还是死亡?现在只能选择其一……

黑玫瑰：这东西在说什么呢?

巨石：（浮现出阿欧娜的影像）阿欧娜……光之子，艾玛（エマ）的女儿，我的女儿……还差一点……

黑玫瑰：什么呀！完全听不懂！

卡伊多：阿欧娜，我有问题想问你。你说过我

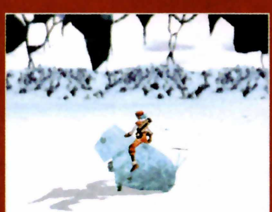


BOSSクビア……在3人的合力猛攻下クビア落败。黑玫瑰认为クビア在阻止卡鲁多和阿欧娜会面。

●[回文明都市]

为对付日益强大的クビア，主角认为需要硫斯的帮助，而巴鲁穆库担心硫斯不能接受海鲁芭。

●[前往乐园“Λ脉动する真实の中心核”]



经过交涉硫斯提出条件让主角前往Σ泪する 焦热の斗技场取得病毒核心，但途中不许



使用数据引流……

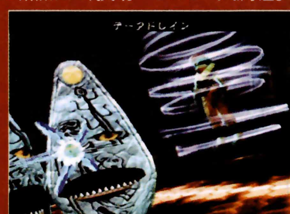
●[Σ茫漠たる大罪の绫线LV56・火属性]

莱伊伽露想通过快递服务给大家提供帮助。几经周折终于在黄石、赤井、青山之间完成了道具交换得到5000P，但卡鲁多看出三人只是故意作弄莱伊伽露，莱伊伽露兴致大减宣布快递服务终止。

●[与月长石前往Σ灭びゆく叹きの古战场(LV58・地属性）]

道具神像前取得“月之小刀”，与月长石交换神秘传书入手。

●[前往“Σ泪する焦热の斗技场”LV62・火属性]



地下5层打倒BOSS。海鲁芭出现告诉硫斯CC社上层正准备采取行动准备自内部将“THE WORLD”服务器破坏，硫斯终肯答应与主角一行合作。

●[前往“Σ定めなき朽色の混沌”LV65・地属性]



尽早治疗。胜利后返回Ω都市。

决斗的最后关头，卡伊多破坏了腕轮，终于彻底消灭了クビア。

↓

■[Ω都市]整备，与黑玫瑰谈话后进入最终决战。

↓

■[Ω遗迹都市リア·ファイル]+黑玫瑰

不能和クビア开战，这究竟是为什么呢？

阿欧娜：クビア是影。在黑暗中点亮灯光时产生的影子。腕轮在这个世界出现时クビア也随之产生了。腕轮和クビア相当于硬币的表和里。所以，クビア被打倒，腕轮也会消失。

卡伊多：クビア因为知道这些，所以才避免与我决斗而逃跑吧……

阿欧娜：クビア已经不能再逃了。因为我就要被解放了。

黑玫瑰：什么意思？

硫斯：被称之为“波”的巨大数据正在向你们那里接近！这是最后了，击败他！

巨石：旅人啊，黎明之前是更大的黑暗！

阿欧娜：快逃！现在还来得及！

卡伊多：我要彻底打倒他，结束这一切！



BOSS攻略：首先提升能力。像以往那样，クビアコア的耐性交替转换，需要采用相应的攻击方式。リプスゴモラ会回复非常讨厌，可以先行除掉。

将3个全部打倒后，就可与クビア本体战斗。

对本体使用物理或魔法均可。

アドバンステラ——1人状态异常。

アークフリッド：全体魔法。

ソドムカース：全体600–1600伤害。

アーマケドン：全体500–800伤害。

一遇危险立即回复！！混乱之类的状态异常要

BOSS：第八相　コルペニク

BOSS攻略：首先提升能力。

中途产生的コルペニクシード类似炸弹碰到后引发爆炸。有起爆时间，所以只要小心避开就不会挨炸。本体跳跃攻击力极高，尽可能避开。

ファジュゾット——木属性魔法。

第二形态コルペニク2



攻击方式改变，与以往的相非常类似。

冷酷なる榨取——连续吸收一人的HP·SP。

恶意ある胎动——150–200程度的连续攻击。

シュビレイ——全员麻痹。

ファジュローム——木属性魔法。

严烈なる闪光——范围攻击。

榨取非常强，要特别小心。

中シュビレイ麻痹后，敌人使用其它特技时会自动解除。

敌人HP消减到约1/6时使用绝对防御。

由于之后发生事件所以可以不必理会继续攻击。

第三形态：クルペニク3

由本体生成的“＊シーカー”HP较少尽早除掉。

华丽なる错宗——全员800伤害。

データドレイン——状态异常。

鲜烈なる净化——全员1200伤害。

HP消减一半后发生事件。

感觉上第3比第2、第1更强，要小心作战，一边回复一边打击敌人。

胜利后进入END画面。

↓

END

↓

■vE-mail[CC社、阿欧娜、黑玫瑰]

↓

■前往[Δ萌え立つ 过越しの 碧野]

遇见阿欧娜，得到腕轮和“薄明の书”。

↓

■E-mail[海鲁芭、CC社、阿欧娜]。

得到海鲁芭、司、昴、楚良的数码地址。

得到[Ω 隐されし 月の里の 圣域]。

↓

■BBS上发现有关猫PC的内容。

↓

■[Ω隐されし月の里の圣域（Lv95 ：暗属性）+艾鲁库

在遗迹深处找到米亚。

（完）



（进入黑客入侵界面G×1；H×2；I×2；Q×1）

地下3层击倒水属性BOSS病原体。

●[前往“Σ共鸣する伪りの休耕地”（LV62·木属性）]进入黑客入侵菜单G×1；H×3；I×1；R×1

地下4层，进入不可思议房间，碑文断片03入手。

●[回主题画面接收圣者的E-mail]

圣者策划将有“波”存在的区域和其它区域分段隔离。

●[前往网络贫民窟“Λ脉动する真实の中心核”]

海鲁芭向各人分配任务准备实施区域隔离方案。

●[文明都市]

艾鲁库诉说最近与米亚无法取得联系。

●[回主题画面接收E-mail]

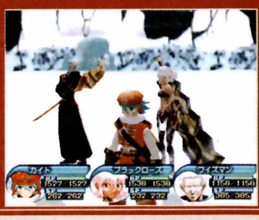
海鲁芭告知“Σ谈笑する谋略の双子”区域容量大幅增大。

●[前往网络贫民窟“Λ脉动する真实の 中心核”]

卡鲁多宣布作战开始。

●[前往“Σ谈笑する谋略の双子”LV69·地属性]

地下4层最终BOSS第5相·策略家出现。





主角一行击败分别具有物理耐性和魔法耐性的双子形态BOSS取得最终胜利。

—— CLEAR ——

●[“Λ 脉动する云海の勇鱼”（LV70·水属性）]

（进入黑客入侵界面V×1）

要先使用“魔兽の封印”解除BOSS黑死兽的魔法耐性再连续使用魔法攻击才能使其出现“数据引流”状态，使用数据引流可获得“金色夜叉”。





鋼鉄の咆哮2
くろがね ほうこう

WARSHIP GUNNER

PS2	厂商：KOEI		发售日：2003.4.3
	类型：STG	价格：6800日元	其他：——

设计舰船！操舵、炮击！氛围逼真的海上战场

■基本操作

方向键	战舰移动
左摇杆	准星移动
右摇杆	望远镜
△/×键	更换兵装
□键	自动回头
○键	攻击
L1/R1键	战舰转向
L2键	迎击模式
R2键	精密射击

作战区域? ?
?????

■作战目的——
从地图北侧脱离战斗海域

本游戏的一个任务，完全没有难度可言，各位可以在本任务中适应一下操纵方法。之后从战斗海域的北侧脱离就可以了。

作战区域A—01 1
北海の波涛

■作战目的——
进入残存舰队等待的集结地

在本次的战斗海域中有很多敌方的地上设施，为了取得更高的评价以及资金，要尽量多的将它们破坏，敌方的零散舰队中会有很多高速鱼雷驱逐艇，用机枪来对付比较方便。

作战区域A—02 2
燃る海上封锁线

■作战目的——
破坏3个以上敌方雷达后脱离战斗海域

本次任务开始一段时间后会有敌方增援战斗海域东北侧出现。在接近港口的地方布有很多浮游水雷，先用机枪将它们扫掉再进入港口。达成作战目的后脱出战斗海域即可。

作战区域A—03 3
海の狼

■作战目的——击沉敌方5艘以上的潜水艇后脱离战斗区域

任务开始不久后会从作战区域东侧出现敌方援军。建议使用爆雷对付敌方的潜水艇，如果误差不大的话2、3颗就可以解决一只潜艇。达成作战目的后脱出战斗海域，如果想多挣些资金可以清扫一下沿岸的地方炮台、雷达等等。

作战区域A—04 4
敌补给路线截断

■作战目的——
击沉敌方15艘运输船后脱离战斗海域

在达成作战目的后帝国军零散舰队会追杀过来，如果能力允许的话可以一下尝试"敌全灭"以取得更高的评价及资金。最后脱离战斗海域。

作战区域A—05 5
ドーバーを越えて

■作战目的——
己方旗舰侵入敌北部港口

本次任务中敌军众多，而且有大量战斗机，在初始的海域还散布着很多水雷，建议多装几门机炮。

作战区域A—06 6
フィヨルドの炎

■作战目的——
击沉敌军2艘以上巡洋舰



两艘巡洋舰停靠在海口一带，周围的地上设施先不要理会，优先将巡洋舰击沉，之后再慢慢清扫。

作战区域A—07 7
自由の风は吹くか

■作战目的——
破坏敌军6门以上要塞炮

敌军的要塞炮射程远且攻击力高，建议开始后先迂回至最远处的海岸线之后再慢慢前进并逐一消灭。在沿岸的海域有一定数量的水雷，敌军的防卫部队也是由水上、水下混编而成的，总之小心前进就是了。达成作战条件后脱出。

作战区域A—08 8
暁の泊地攻击

■作战目的——
阻止敌军空母脱离作战海域

任务开始后不要理会其他敌人，要尽快向空母所在的港口追击，一段时间后空母会开始撤退。达成作战目的后慢慢收拾敌军残余部队，之后脱离战斗海域。

作战区域A—09 9
敌は疾风の如く

■作战目的——
击沉敌军8艘以上输送船

达到作战目的后脱离作战海域，一段时间后会有敌军援军到达。

作战区域A—010 10
疾风捉えたり

■作战目的——破坏敌军的[超兵器]

帝国军的[超兵器]很强，而且在不断的移动，建议使用速度快，且攻击力、装甲高的船战斗。达成作战目的后清扫一下沿岸就可以脱离战斗海域了。

作战区域B—01 1
白热の热底海峡

■作战目的——防卫跑道300秒

本次任务的难度不是很高，在距离跑道略远的地方防卫，等敌军自己冲上来.达成作战目的后脱离战斗海域。

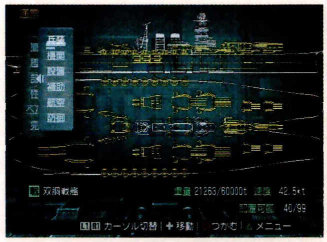
作战区域B—02 2
冰海に翻る旗

■作战目的——
破坏敌军60%以上的港湾设施

本次任务中敌军的港湾分布在3个部分，而且每个港口都装备了对舰导弹，建议在较远的海域进行密集炮火轰炸，之后再接近。在开始作战后一段时间会有敌军增援舰队从东北侧进入作战海域，其中包括一艘空母舰达成作战目的后脱离战斗海域。

作战区域B—03 3
全机发舰せよ！

■作战目的——
击沉敌军1艘以上空母



本次任务中敌军的舰队阵型密集，加之炮火猛烈，还是步步为营的好.达成作战目的后脱离战斗海域。

作战区域B—04 4
故乡への长い路

■作战目的——护卫己方空母

任务开始后全速前进，悠闲消灭沿途阻截的敌军舰队、潜艇。之后清扫一下敌军的沿岸设施等待己方空母到达就可以了。

作战区域B—05 5
必杀のラバウル冲

■作战目的——
击沉敌军4艘以上巡洋舰

敌军的巡洋舰大多停泊在港口一带，先清扫一下周围海域的舰队、潜艇，巡洋舰可以放在最后慢慢收拾。

作战区域B—06 6
青白き杀人者

■作战目的——
击沉敌军1艘以上战舰

敌军战舰的作战能力不俗，建议

与己方舰队一同行动，达到目的后脱离战斗海域。

作战区域B－07　7

威风堂々

■作战目的——

击沉敌军4艘以上巡洋舰

任务开始后敌军巡洋舰就在一旁，建议先与其拉开一段距离，之后再逐一消灭。达成作战目的后脱离战斗海域。

作战区域B－08　8

海中の无敌舰

■作战目的——

破坏敌军的[超兵器]

本次敌军的[超兵器]是水下作战单位，多配备强力的对潜兵装，当其HP下降到一定程度后便会浮上，之后就要用通常兵装展开攻击了。

作战区域B－09　9

敌地进入

■作战目的——

侵攻鹿儿岛之后脱出

本次的任务很简单，只要将敌军的港口设施破坏一定数量就可以了，需要小心的就是敌军的要塞炮。达成作战目的后脱离战斗海域。

作战区域B－10　10

天翔る无敌要塞

■作战目的——

破坏敌军的[超兵器]

本次遭遇的帝国军[超兵器]是重型轰炸机，选用的战舰一定要有足够的速度以及相当程度的对空兵装。

作战区域C－01　1

カロリン上陆作战

■作战目的——

护卫己方运输船队



任务开始后以最大战速前进，先将岛屿上的敌军设施以及周边敌舰队清扫，以确保己方运输船队的安全。

作战区域C－02　2

カロリン诸岛防卫战

■作战目的——

击沉敌军3艘以上空母

任务开始后敌军会从东南侧进入战斗海域，届时会有大量的各类舰载机升空，出战前多装备些对空击炮之类的，总之对空火力网越密集越好。达到作战目的后脱离战斗海域。

作战区域C－03　3

魔のスリガオ海峡

■作战目的——**防卫海峡300秒**

任务开始后首先迎击由西南侧进入战斗海域的敌舰，之后再赶往西侧港口出发的舰队，达成作战目的后脱离战斗海域。

作战区域C－04　4

航空决战

■作战目的——

破坏敌军3组飞行跑道

本次任务中沿岸有很多对舰炮台，要小心，建议多携带远程兵器。



作战区域C－05　5

サマール冲泊高し

■作战目的——

护卫4艘己方空母

任务开始后赶去为空母护卫，一段时间后敌军增援从北侧进入战斗海域。与C－02相同，本次任务中有很多的空中部队，多携带对空兵装。达成作战目的后脱离战斗海域。

作战区域C－06　6

ハワイ冲大海战

■作战目的——

击沉敌军3艘战舰

本次任务难度不大，多搭载些重兵器就能轻松胜利。

作战区域C－07　7

双胴の恶魔

■作战目的——

破坏敌军的[超兵器]

本次遭遇的帝国军[超兵器]是一艘双体舰身的重型战列舰，HP高的吓人，而且攻击力也不俗，一定要选用高装甲的战舰。达成作战目的后清扫一下沿岸脱离战斗海域。

作战区域C－08　8

漆黑の扫讨战

■作战目的——

击沉敌军8艘运输船

又是没有什么难度的任务，四处清扫敌军舰队。达成作战目的后脱离战斗海域即可。

作战区域C－09　9

闭じられた

■作战目的——

护卫守备舰队300秒

任务开始后敌军会从四面八方攻过来，不要四处移动，原地防卫就可以了.建议在出击前装备些远射程的兵装。

作战区域C－10　10

对马冲の炮烟

■作战目的——

破坏敌军的[超兵器]

本次帝国军的[超兵器]十分麻烦，船头的撞角有着很高的攻击力，而且两侧也无法接近，唯一可以接近的地方只有尾侧。建议使用速度高且回旋性高的战舰与其战斗。达成作战目的后脱离战斗海域。

作战区域D－01　1

死守！红海防卫线！

■作战目的——

守卫海峡300秒

敌军的舰队会从西北侧进入战斗海域，建议提前赶向那里将他们消灭.

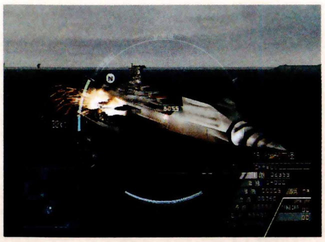
作战区域D－02　2

悠久の大河を征け

■作战目的——

救出首脑

本次的任务简单到了极点，只要突入港口就可以达成作战目的，之后



脱离战斗海域，不过为了评价以及资金，还是清扫一下周遭的敌舰、岸上设施吧。

作战区域D－03　3

海の破坏者

■作战目的——

破坏敌军的[超兵器]

本次任务中遭遇的是帝国军的双舰体重型航空战舰。它的本体攻击能力并不是很强，但是放出的鱼雷驱逐艇实在是很麻烦。

建议与航空战舰拉开一段距离先将鱼雷艇清理干净。

作战区域D－04　4

高速突破スエズ湾

■作战目的——

回收敌军2个力所内的[エージェント]

十分简单的任务，只要进入两个港口就可以了，达成作战目的后脱离战斗海域。

作战区域D－05　5

敌への松明

■作战目的——

防卫己方机场300秒

本次任务中敌军会从多个方向攻击，一定要使用高速的战舰，而且武器也要有相当程度的攻击力。

作战区域D－06　6

アマゾン河に潜む敌

■作战目的——

破坏敌军3座以上的对舰导弹炮台

安置在作战海域南侧的海峡内的敌导弹炮台攻击力高、射程远，建议使用远程兵器将其消灭。达成作战目的后脱离战斗海域。

作战区域D－07　7

ジャワ岛冲航空战

■作战目的——

击沉敌军2艘以上空母

本次任务的难度很大，敌人众多且攻击力高，并且很多战舰装有磁力力场，建议选用高装甲舰，并要做好打持久战的准备。

作战区域D－08　8

冰てつく海

■作战目的——

从海域东侧脱离

本次任务中敌军的战机不计其数，建议使用高速舰尽早脱出。

作战区域D－09　9

不沉空母现る

■作战目的——

破坏敌军的[超兵器]

本次遭遇的[超兵器]是帝国军的冰上空母，他的HP可以缓慢回复，而且装备有强力的光线兵器，所以己方战舰至少要有相当程度的攻击力并且安装磁力力场。

作战区域D－10　10

未来への威胁

■作战目的——

破坏敌军的[超兵器]

这一次的[超兵器]战斗能力极强，切忌与其正面交火，选用最快的舰与其进行游击战是个不错的选择。

日式舰可搭载兵装

驱逐舰

- 15.5cm（各口径）
- 14 cm（各口径）
- 12.7 cm（各口径）
- 10 cm（各口径）
- 45cm鱼雷（含通常、酸素、诱导型）
- 48.3cm鱼雷（含通常、酸素、诱导型）
- 53.3 cm鱼雷（含通常、酸素、诱导型）
- 61 cm鱼雷（含通常、酸素、诱导型）
- 32.4 cm诱导鱼雷
- 对潜诱导鱼雷
- 爆雷
- 对潜ロケット
- 喷进爆雷炮
- 新型对潜ロケット
- 20mmCIWS
- 40mm机铳
- 37mm机铳
- 28 mm机铳
- 25 mm机铳
- 20 mm机铳
- 12.7 mm机铳
- 7.7 mm机铳
- 25mmCIWS
- 57mmバルカン炮
- 40mmバルカン炮
- 12cm30连装喷进炮
- 20cm12连装喷进炮
- 30cm喷进炮
- 对潜ミサイル发射机
- 对空ミサイル发射机
- 对舰ミサイル发射机
- 对潜ミサイルVLS
- 对空ミサイルVLS
- 对舰ミサイルVLS
- 怪力线照射装置
- 超怪力线照射装置
- 对空パルスレーザー

巡洋舰

- 25.4 cm（各口径）
- 20.3 cm（各口径）
- 15.5cm（各口径）
- 12.7 cm（各口径）
- 10 cm（各口径）
- 12.7cm高角炮（各口径）
- 10cm高角炮（各口径）
- 32.4 cm诱导鱼雷
- 对潜诱导鱼雷
- 爆雷
- 对潜ロケット
- 喷进爆雷炮
- 新型对潜ロケット
- 20mmCIWS
- 40mm机铳
- 37mm机铳
- 28 mm机铳
- 25 mm机铳
- 20 mm机铳
- 12.7 mm机铳
- 7.7 mm机铳
- 25mmCIWS
- 88mmバルカン炮
- 57mmバルカン炮
- 40mmバルカン炮
- 12cm30连装喷进炮
- 20cm12连装喷进炮
- 对潜ミサイル发射机
- 对空ミサイル发射机
- 对舰ミサイル发射机
- 对潜ミサイルVLS
- 对空ミサイルVLS
- 对舰ミサイルVLS
- 怪力线照射装置
- 超怪力线照射装置
- 对空パルスレーザー

战舰

- 100 cm（各口径）
- 80 cm（各口径）
- 61 cm（各口径）
- 56 cm（各口径）
- 50.8 cm（各口径）
- 46 cm（各口径）
- 43.2 cm（各口径）
- 41 cm（各口径）
- 38.1 cm（各口径）
- 35.6 cm（各口径）
- 30.5 cm（各口径）
- 28 cm（各口径）
- 25.4 cm（各口径）
- 20.3 cm（各口径）
- 15.5cm（各口径）
- 14 cm（各口径）
- 12.7 cm（各口径）
- 10 cm（各口径）
- 12.7cm高角炮（各口径）
- 10cm高角炮（各口径）
- 20mmCIWS
- 40mm机铳
- 37mm机铳
- 28 mm机铳
- 25 mm机铳
- 20 mm机铳
- 12.7 mm机铳
- 7.7 mm机铳
- 25mmCIWS
- 88mmバルカン炮
- 57mmバルカン炮
- 40mmバルカン炮
- 12cm30连装喷进炮
- 20cm12连装喷进炮
- 对潜ミサイル发射机
- 对空ミサイル发射机
- 对舰ミサイル发射机
- 对潜ミサイルVLS
- 对空ミサイルVLS
- 对舰ミサイルVLS
- 怪力线照射装置
- 超怪力线照射装置
- 对空パルスレーザー
- クリブンレーザー

空母

- 25.4 cm50口径
- 20.3 cm（各口径）
- 15.5cm（各口径）
- 14 cm（各口径）
- 12.7 cm（各口径）
- 10 cm（各口径）
- 20mmCIWS
- 40mm机铳
- 37mm机铳
- 28 mm机铳
- 25 mm机铳
- 20 mm机铳
- 12.7 mm机铳
- 7.7 mm机铳
- 25mmCIWS
- 12cm30连装喷进炮
- 20cm12连装喷进炮
- 对空ミサイル发射机
- 对舰ミサイル发射机
- 怪力线照射装置
- 超怪力线照射装置
- 对空パルスレーザー

航空战舰

- 100 cm（各口径）
- 80 cm（各口径）
- 61 cm（各口径）
- 56 cm（各口径）
- 50.8 cm（各口径）
- 46 cm（各口径）
- 43.2 cm（各口径）
- 41 cm（各口径）
- 38.1 cm（各口径）
- 35.6 cm（各口径）
- 30.5 cm（各口径）
- 28 cm（各口径）
- 25.4 cm（各口径）
- 20.3 cm（各口径）
- 15.5cm（各口径）
- 14 cm（各口径）
- 12.7 cm（各口径）
- 10 cm（各口径）
- 12.7cm高角炮（各口径）
- 10cm高角炮（各口径）
- 20mmCIWS
- 40mm机铳
- 37mm机铳
- 28 mm机铳
- 25 mm机铳
- 20 mm机铳
- 12.7 mm机铳
- 7.7 mm机铳
- 25mmCIWS
- 88mmバルカン炮
- 57mmバルカン炮
- 40mmバルカン炮
- 12cm30连装喷进炮
- 20cm12连装喷进炮
- 对空ミサイル发射机
- 对舰ミサイル发射机
- 对潜ミサイルVLS
- 对空ミサイルVLS
- 对舰ミサイルVLS
- 怪力线照射装置
- 超怪力线照射装置
- 对空パルスレーザー
- クリブンレーザー

技术等级上升所需资金

等级	所需资金	等级	所需资金
Lv.1	10000	Lv.16	100000
Lv.2	12500	Lv.17	110000
Lv.3	15500	Lv.18	122500
Lv.4	19000	Lv.19	137500
Lv.5	23000	Lv.20	155000
Lv.6	27500	Lv.21	175000
Lv.7	32500	Lv.22	200000
Lv.8	38000	Lv.23	230000
Lv.9	44000	Lv.24	280000
Lv.10	50500	Lv.25	350000
Lv.11	57500	Lv.26	450000
Lv.12	65000	Lv.27	600000
Lv.13	73000	Lv.28	800000
Lv.14	81500	Lv.29	1100000
Lv.15	90500	Lv.30	1500000

■舰长・炮手／星川明人

目标！超怪力线照射装置!!



真女神转生

本作应该算是超级大冷饭了，从超任上转生到PS，又从PS转生到GBA。真没想到本作会有如此强的生命力，也算是对得起转生二字了（笑），如此诡异的世界观在当今业界也是独一无二的。当年南梦宫放走本系列时恐怕也不会料到她居然会成为ATLUS的金字招牌，正所谓世事难料啊，就像谁也不知道双S社N年后会是什么样子。

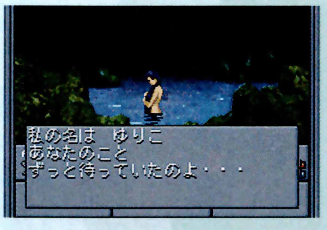




GBA	厂商：ATLUS	发售日：2003.3.28
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

第1话「恶梦的开始」

这是在哪？眼前的幽灵在问我的名字，我只有下意识的告诉他。迷宫中的我像只无头苍蝇，除了走还是走，在此其间我居然还解救了两个幽灵，并为他们起名收为同伴。不远处的泉水中有个女人正在沐浴。她似乎感觉到了我的存在，回过头来。这个名叫由莉的女人看样子已经在此等了我很久？我选择了继续前进……母亲的声



音？没错，刚才只是个奇怪的梦罢了，但冥冥中有人告诉我恶魔已经降临，人类将面临巨大的危机，而我正是神选中的人。今天是休息日，不应该在床上虚度才对啊。走出卧室来到客厅，母亲把一万日元交给我让我去买点咖啡回来。19XX年的吉祥寺到处是军队戒严的关卡，城市中部那个丁字形的建筑就是商业街。里面有各种商店，武器防具药品一应俱全，当然也有咖啡店。在那里我意外的遇到了幽鬼，但他并没有伤害我，而是留下了一件武器，就地装备上吧。回家后母亲告知在公园发生了杀人事件，没事还是不要乱跑的好，还是回房继续睡觉安全。

又是那个梦中的世界，我又见到了梦中的同伴，还有那个曾在泉水中见过的女人，由莉。走了一段路，门开了。里面有三个司祭正在举行奇怪的仪式，似乎这场仪式的目的是令暗黑



之王复活，而且祭品是一个女孩。我成功地把她从司祭手中救下，给她起个名，就叫樱吧。随着母亲的呼唤声，我再次从梦中的世界苏醒。此时选择第一项就可得到在迷宫中记录地图的能力。在迷宫中只要是走过的路都会有记载，L键即可调出地图。母亲说我在梦里一直呼唤邻家女孩的名字？我下意识的来到邻家，樱还是好好的，看来这只是一个梦。现在在大地图上开始遇敌了，之前一定要购入并装备好武器防具等等，否则是无法战斗的。系统菜单是英文的，按SELECT键是对每个选项的详细讲解，在此阿俊就再不多嘴了。在购物街的咖啡馆里也听到了关于公园杀人事件的消息。出购物街来到城市西南角的关卡，有一个神秘的老人盘坐在路中间，说着奇怪的话。不知不觉中我又进入了梦世界，看到一个男人正在举行奇怪的仪式，而此人则正是第一个波士，超人参上，虽说是波士，但也只需要一个回合即可搞定（汗）。

通过关卡后继续前进进入公园，



第一间是邪教之馆，就是恶魔合体的场所。第三间是回复道场，相当于勇者系列的教会。这里可有上好的道具出售哦，不过价格嘛（汗）。就在我满载而归的时候被街上巡逻的警察逮捕了。病院中，与我同处一室的还有一个少年。而且我惊奇的发现他就是我梦中的第一个同伴。他是在搜索樱的路上被警察抓进来的，难道樱失踪了吗？所有的疑问只有先逃出病院说了。击倒医生后我们踏上了脱出之路，我们发现病院中还关了很多人，目的居然要给他们做改造手术。在一间病房中有个坐轮椅的男人，对话得知他是恶魔的研究者。他把恶魔图鉴给了我并指点我们去二楼的院长室，临走时别忘了在这里存个档。旁边房间里关着一个正义的医生，他不愿意帮助院长改造无敌士兵而被关押。来到院长室，院长露出了堕天使的真面目，击败之后就可以下到一楼离开病院了。

在购物街西端第二间房里，有个少年遭到黑社会的围攻，好在被我们及时解救。而他竟然就是梦中第二位同伴，就此梦中的三人组合在现实世界达成。记得给他俩更新一下装备，回家后发现母亲的口气怪怪的，原来是邪鬼所变，而之前母亲早已遭其毒手。战后得到ID卡，爱犬巴斯加路加入。此时我突然想起了之前被告知失踪的樱，我迫不及待的来到邻家，发现樱真的不见了。短短一天内发生的一切对我来说，简直就是一个恶梦！

第2话「同名的女孩」

来到购物街南面的大楼，利用ID卡打开大门进入。在顶层我们再度与



那个举行召唤仪式的超人遭遇了，不过这次才是真正的波士战。战后得到晴明桔梗咒符，再次进入房间有个不明的机械装置。通过调查发现这是个COMP通信装置，先利用机器存个档然后进入传送状态，通过传送一行人来到某研究所的二楼。在一楼的房间里又与轮椅男相遇了，如果此时有死亡状态的同伴就可借之复活。出研究所后来到新宿的大街，研究所北方的街头TV正在播放着戒严司令的演讲，西口来到地下街，商店里又有大量好东东出售。其中三节棍是一定要入手的复数攻击武器，对铁含量是个巨大的考验哦。如果实在缺铁的话就只有祈祷在与恶魔的战斗中得到了。在从左往右第七格从下往上第三格的坐标上有一个酒吧，和老板对话选YES、NO、YES即可入手一张通行证。出酒



吧的时候我意外地发现梦中的那个由莉就在酒吧旁边。从地图东北角的楼梯下到地下道，深处我们见到了里塔组织的首领，而她居然也叫樱！她的使命是阻止以司令为首的军方之野望，并得知她现在是军方追捕的对象，而和她同名的女孩就这样成了替罪羊，我们在樱的请求下答应助其一臂之力，此时由莉突然现身将樱抓走。

离开地下街来到大地图西北角的绿房子，进入深处做掉波士欧萨瓦，此人正是当时带领黑社会殴打第二同伴的家伙。此时再去之前拿到通行证的那个酒吧门口，从樱的卫兵男口中得知军方要即将在都厅广场对樱公开处刑。一行人立即赶到位于新宿最西端的都厅，广场上樱已经被绑在十字架上即将处刑。我们潜入特等席正要伺机营救时由莉出现了，此时要与四拨敌人展开车轮战。成功救出樱后再回地下街的酒吧，与两位同伴分头行动，樱加入队伍，并得到伪造ID卡。现在到了本作的一个分水岭了，除了军方外还有一个势力就是美国大使，接下来的行动将决定站在什么立场。现在去大地图东北角的驻屯地，路上利用伪造ID卡骗过关卡的士兵。地下室关了很多和樱同名的女孩子。三楼的司令部里我们见到了司令，他委托我们去干掉美国大使。大使馆在驻屯地的南面，大使就在二楼，对话选NO、NO、YES，原来他就是魔神的转身，作掉他。相反的，如果站在大使这一边则要选NO、YSE，接受大使的委托去干掉司令。另外，如果自认为实力

不俗或是要挑战极限的玩家则可把双方都作掉，但这样一来就成了双方的公敌了，自然此后的难度会加大一些，这三种选择将决定三种不同的属性，接下来本作以打大使为准。



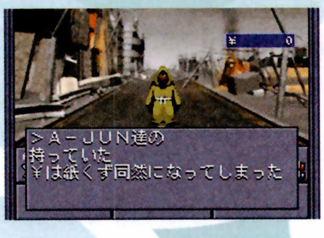
第3话 「金刚神界」

击败魔神后只有三十秒的时间脱出大使馆，最后关头樱使用魔法把我传送到另一个空间，金刚神界。在这里我遇到了一个叫做役小角的男人，出门后旁边两个房间里可以回复和记录。经过一番探索我又再次与两位同伴和以前的仲魔相遇了。回去找役小角，他委托我们去找泉水，并打开了南部的大门。我们一路探寻，途中居然见到邻家女孩，这又是梦吗？最后我们在地图的东北角找到了泉水，而且就是曾经在梦中见到过的那潭泉水，回去把泉水交给役小角，这厮接过来一饮而尽，完了还要我们去跑一趟(汗)。再取泉水给他，役小角又委托我去处理两个恶魔。北端的门打开了，



现在与两位同伴分头行动。从北端的门进入，左行将与超人赤对阵，战后光之小太刀入手。在旁边的房间里见到了母亲。从北端门进入然后右行则可在青超人处拿到道具。途中的房间里再次重演了樱舍身将我送入金刚神界的一幕。回去找役小角入手三日月的太刀，东门打开，终于可以离开金刚神界了。在当大家正要离开的时候，那两个帮我们回复和记录的恶魔出现了，战后护鬼之爪入手。

当我们从金刚神界回到新宿时这里早已是一片废墟。此时有个小男孩过来向我要钱，看他几天没吃饭的样子就给了他一点，但他看到手中的钞票却一副惊奇的样子。原来现在距离当时去金刚神界已经有NN年的时间了，现在这些钱就等于废纸一张(汗)，还没走几步我听到有女声呼唤我的名字让我去救她，这只是我的幻觉？从新宿的街头TV里放映的米塞亚教徒演讲中得知那次灾难距离现在已经三十年了。进入地下街，找中部的那个酒吧里的红衣老人可以拿到钱。地下街



的米塞亚教会要先捐一百元才能进入购物(汗)。武器屋开始出售枪，东门出口有个道具交换店。去当年樱的地下组织打听消息，再去东南部的士高



的地下室找人。最后到西南部上三楼就可以见到欧萨瓦了，曾经的黑社会混混如今已经成为了新宿的统治者，突然此人化为鬼神攻来，众人自知不敌紧急脱出。途中第二同伴感到事态严重，就凭三人现在的实力是绝不可能战胜欧萨瓦的。他决定冒险前去邪教之馆与恶魔合体从而获得力量，邪教之馆在地下街的西北角。然后再重返与欧萨瓦决战，在强大的攻势下鬼神终于倒下了，并得到名刀备前长船，此时要选择是否杀掉他，杀与不杀会影响到今后的属性，本文就以杀他为准。而后在武器屋边的空房间里拿到同伴留下的一封信。同伴就此离去。

出地下街后一路南行进入涉谷地区大楼。路上有个红色的西之馆，里面的敌人很强，现在还不是进来的时候。在去涉谷的途中我又听到了那个呼唤我的声音，这让我感觉越来越困惑。涉谷的左边有座大楼，里面有个老人会让你从三个宝箱中选一个。值得一提的是进涉谷对面的房间就是米塞亚教会，一直捐钱直到不收为止。过段时间再来就可买到巨好的道具，其中就包括复活道具反魂香。二楼有很多暗道，而且有陷阱，一不留神就会掉到一楼。在西南角的房间里看到有个女孩被绑在十字架上，而且还在呼唤我的名字，对，就是那个幻觉中的声音。回到新宿地下街，去东北角的地下组织救出牢房中的老者。原来他一直被欧萨瓦关押在此。他居然知道我的来意，并主动答应前去帮助女孩，我赶到时老者说有恶魔侵入了女孩的精神，并指引我进入少女的精神世界，这个迷宫非常广大，一路上我又见到曾经在梦中和樱的场面。通向中央部分只有一条路，在西北部。通过反复



的红蓝世界传送我见到了隐藏在女孩精神世界的蜘蛛女鬼，干掉她然后再脱出精神世界即可。别告诉我你之前是瞎走进来的啊，不记得出去的路就要命啦(汗)，如果身边就拥有迷宫脱出魔法的恶魔仲间就省事多了。终于把女孩从女鬼的精神控制中救出来了，而这个女孩居然就是樱。虽然她现在已经失去了绝大部分的记忆，但今日重归队中实在令人感动啊。

第4话 「废墟都市」

现在要去的地方是位于涉谷东南方的六本木地区，但直接通行的路被弹坑废墟挡住了。惟有从街头TV右边的绕道而行，然后沿着海岸线南下，通过连接通道进入被绿色结界包围的大楼。通过居民交谈得知六本木地区被两个男人统治着，分别是赤伯爵与黑男爵。这里的迷宫中开始出现宝箱陷阱，小心倒霉碰炸弹哦。当我们来到一楼的士高时听到有人说房间里关了个叫樱的女孩。进入后果真看到邻家女孩，樱。交谈得知这里原来是死人之街，所有的居民只是在赤黑伯爵获得了死之生命，其实他们都是已经



死去的人，对于生前曾经做过的事也是一无所知。此时樱要求用反魂香帮她复活，摆脱活死人的状态，如果给她还将获得指轮。这里给与不给将影响今后的属性，本文就以给她反魂香为准。地下室我们遇见了黑男爵，赤伯爵在三楼，但伯爵秘书不让我们进去。在一楼我们碰到了一个叫爱莉斯的金发小女孩，她把我们带到三楼，在此之前一定翻遍整栋大楼的宝箱，入手见之壶。伯爵秘书看到是爱莉斯的朋友立即恭敬的把我们请了进去，看来她和赤伯爵的关系非同一般。她向我要一种名为ヒランヤ的HPMP回复道具，如果现在就有的话可以直接给她。但她居然要求我们也变成活死人陪她，此时无论怎么回答爱莉斯都会大哭把赤伯爵叫来。就在赤伯爵要痛下杀手时，见之壶及时发挥了作用把赤伯爵封印了起来，大家这才免遭毒手。

此时由莉突然不请自来，目的就是夺走我手中刚刚封印了赤伯爵的壶，由莉抢走壶后赤发的人形入手。就在正要离开赤伯爵部屋时黑男爵现身挡住众人去路，并指责我们摧毁了一个少女的梦想。就在危难时刻第一同伴挺身而出，但惨遭黑男爵毒手。而且黑男爵连他的魂都不放过，我们立即赶到地下室干掉黑男爵把魂解放出来，令人欣慰是他的魂被神使超度了，就此两位同生共死的同伴双双故去，令人感慨啊。出大楼发现这里的绿色结界网已经消失了。北上进入大地下道，在地下三层我又见到了同伴的灵魂，



他告诉我有人在警视厅的警官装置上动了手脚，事关重大必须立即去解决，在不远处的房间里遇到了轮椅男。继续前进与恶魔合体的同伴相遇了，但他居然向我挑战。我没有接受他的挑战，他也没有伤害我，但临走时却警告我不要去池袋地区。

现在身处的位置是个十字路口，我们是从南方过来的，也就说有西 北 东三条路。先向北进入电梯，乘电梯来到B1F旧警视厅。在这里再转乘一部电梯上五楼，找到主电脑机房，果然有个邪恶博士在动电脑的手脚，干掉杂兵后再选择YES摧毁暴走的电脑，真正的波士登场了，战后入手道具。回到十字路口走北边的路通过大地道来到地面，还没走两步恶魔同伴出现在我面前，强行把我带到阎魔大王的制裁之间接受审判。我的罪名是滥用召唤能力利用恶魔去战斗，回答问题时选NO就会被关进大牢，选YES即可无罪释放。这里是否去打阎魔大王也关系今后的属性，本文以不打直接脱出为准。出来后东行进入红色的北之馆，通过北之馆后东行进入长野地区大楼，向个女人打听到南岛原本是个幸福的

地方，但那里也因近期恶魔出现而逐渐恶化。而另一个老人则说地下隐藏着恶魔。这里的武器店开始出售强力的枪支弹药，其中国友之铳巨好，不过价格也高达十万铁，真是一分价钱一分货啊。在一楼的某房间与此恶魔使战斗，此人会召唤一大堆恶魔出来群殴，是非常难缠的家伙，战后入手道具。在一楼的北部地区我遇到了一个名叫路易的神秘男人，由莉此时也登场了，而且她的原形是夜魔莉莉斯，三楼的加依亚教的大神殿中，如果等级超过65级就可接受洗礼，等级不到也无所谓。在地下二层的黑暗房间里击败邪龙入手黄金道具。这个地区东南部就是东之馆，西边的大楼里有个老人让我从三个宝箱中选一件道具。



回到遇到恶魔同伴的地方，走十字路口右边那条路来到银座地区地下一层，在地下二层见到了轮椅男。地下三层我与公园路上那个老人相遇了，看样子他已经在此等候多时，寒暄的问我从金刚神界回到三十年后的破坏世界是否习惯。回到地下一层后走东南部的楼梯上到东南入口，一直走就可以通到地面了。一路西行就会看到两座建筑，上面的是旧警视厅大楼，下面的是东京塔。可以不用管它们，如果有兴致的话可以去东京塔30FTV放送室走一趟。品川地区原本就在南部，但途中的道路已经成为废墟，只有返回银座从地下道通过去。我们一路来到地下二层的东南部，遭遇了恶魔使。这厮居然敲诈一万铁才让我们过去，不用理他，就算给他钱也一样不会让开的。选择NO、YES、YES开打，连续三次车轮战即可通行。接下来进入联络地下道一层，一直南下就可以上到地面。南下就可以进入品川地区大楼了。

第5话
「诺亚方舟第二」

一进大楼这块区域是购物区，记得去换一身装备。一楼的某房间里有一座米塞亚教主的石像，但怎么看怎么和故去的同伴一个样？上楼的途中会遭到暗器的袭击，留神了。二楼的宝箱里有一把草稚之剑。当然，途中必定经过一番曲折的探索，耐心点吧，在三楼的米塞亚大教堂里，出来迎接我们的是教主大人，正是当初在六本木为了掩护我们而故去的同伴。交谈得知那次战斗后他依靠米塞亚神的力量复活了，而且他已经接受了千年王



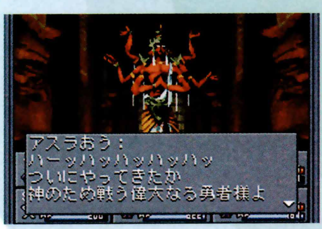
国的理念，深信自己就是救世主。他委托我们去TDL岛杀一条邪龙。其实在女神的世界里他只不过是米塞亚教会的傀儡而以，命运挺悲惨的。四层遭遇恶魔使，几番战斗后入手四门之玉。品川地区东边有一座岛，那里就是最终波士的所在地。但现在桥断了，暂时还不能过去。品川西面就是南之馆，现在的任务是去东南西北四馆去打四个守护神，如果击败他们并等级达到他们的要求就可收之。

现在通过传送去上野地区，进入东南部的东之馆通过密道过桥就是TDL岛了。在一楼大厅遇到了恶魔同伴，他身边还多了一个神秘的女人。樱感觉到她似乎有不可告人的阴谋。这个迷宫挺庞大的，而且北部全是不能看地图的区域。一楼还有个家伙要价五千一次让你从四条路中选，反复四回黑你两万铁（汗）。上楼的路在东南部。二层就有很多陷阱和传送点了，其中在三层的中部有个恶魔使，击败之可得神兽一只。在四层我们终于见到了传说中的邪龙（神）艾克多那，在她口中的米塞亚教会完全是另外一番模样。他们只有不过是借建立所谓千年王国的托词，人为的创造出一个救世主，从而达到控制全世界的丑恶目的。看样子她和米塞亚教会是死对头。现在有两个选择，第一就是NO、YES接受她的理念回去与米塞亚教会为敌，第二是NO、NO完成米塞亚教会的委托干掉她。两个选择将决定今后的属性，本文以后者为准。

回品川米塞亚大教堂找教主，此时恶魔出现了，她问我们是否相信千年王国的力量。现在有两个选择，YSE它就会去帮忙把品川东面的那座断桥修复。选NO则是和米塞亚作对，开打。但这样做的后果就是变成两边不讨好，类似于当时日本被摧毁前同时作掉大使和司令一样。而且要去找公园老人去修桥，麻烦。另一派系则是由邪神去修桥。本文以YES为准.如果达到65级以上就可以接受米塞亚教会的洗礼，品川地区里的那几个无法开启的门就会打开，里面可是究级武器哦。不接受洗礼也不影响流程。如果是另一派别的则是去上野加依亚大教堂洗礼得到那里的究级武器，从修复的跨海大桥来到南神殿，在这里遇到了米塞亚教主，其实通往神殿地下的通道就在他后面，但就是不让你过（汗）。在这里的商店做最后的调整，在一房间里答应救一章鱼状恶魔，YES。出门后向守卫求情，YES，再进房间找恶魔入手蛸之笛，重要道具哦。出门后进入深海后使用蛸之笛，恶魔显身了，海上工具入手。沿着海岸线北上绕道而行进入北神殿。这两个神殿是相连的，迷宫的复杂度只能用变态二字形容了。经过一番探索我们在地下一层中心部找到了米塞亚的教堂，得知恶魔同伴已经突入了动力炉部分，进而将天魔阿拉斯引入了地下八层。接下来去B2F干掉魔王斯路托、B3F作掉魔王阿斯塔罗托、B4F打魔王阿里欧库。

B6F的暗器极多，建议一到B6F就使用当层暗器无效化的道具，否则寸步难行。这里遇到了路易，他告知要想继续前进就必须去西之岛去干掉魔王比鲁斯普。明摆着借刀杀人嘛，说是说西之岛，实际上方位在西偏南，当再次在南神殿见到米塞亚教主时他又让我们去都厅帮助魔神打天魔。都厅的位置在西北方，最高的那栋楼就是了，旁边有很多群楼。一定要从大楼的右边进入，这里有四个房间，从左到右依次是左都厅电梯、空屋、传送点、右都厅电梯。先坐电梯上左都厅45F，然后再步行上48F进入大教堂令魔神加入，非常强力的仲魔哦。再转乘电梯去右都厅45F，步行上48F与天魔对阵，连续两战。然后回神殿一路往上走，分别在第2、3、4层收到三个天使，记得仲魔的位置千万不能是满客，否则天使无法加入。

收完第三个天使后来到外面，现在有四座塔，其中东西塔都是陷阱，应进入南塔上五层。一路上到八层的米塞亚大教堂，得知要让三天使合体才能进入地下八层与天魔阿拉斯做最终的决战。现在去大海西北部的池袋大楼45F找老人帮忙把三天使合体。当我们来到神店地下七层的入口时，教主同伴已经倒在了恶魔同伴的脚下，现在在他心中只有力量才是正义，力量才是一切。曾经的伙伴今日却要生死相见，我亲手杀死了自以为充满力量的恶魔同伴，他直到临死前还以为这只是一个梦，一个恶梦。此时那个神秘女人登场了，不是别人，正是夜魔莉莉斯，打一开始她就在利用恶魔同伴，她才是这一幕的罪魁祸首，该是向她讨还的时候了。我踏过两位同伴的尸体进入了最后的领域，天魔阿拉斯？也只不过是最后跨越的尸体罢了。



阿俊语

■仲魔对话心得

与恶魔对话首先要确定态度，一般来说对女性或是外形不算太恶的用友好态度，对于外形凶恶酷毙的用威压态度。接下来的对话过程充满了变化，必须随机应变。基本原则是不要接受对方的挑衅，不要激怒对方，不要逃跑。有几句话一般来说比较好用的，比如名乘、近、笑、构等等。如果运气好的话恶魔会向有什么要求，一般来说都是要收仲魔。此时轮到恶魔提条件了，有的是要钱，有的是要道具。有好说话的，也有非常贪心的，阿俊就遇到过反复要钱要物多达近十次的家伙（汗）。



■名词解释

千年王国：女神系列最吸引人之处莫过于其寓意深刻的诡异世界观了，游戏中每个人物几乎都能找到他们的原形。女神的世界也可以说是各种宗教思想的大集合。千年王国是米塞亚教会的理念，他们认为人类社会有开始的一天也有消失的一天。所有的人在不同的时段出生，在不同的时段死亡。但所有的人无论生前做了什么，是好是坏，都会被记录在案。直到世界末日的那天所有的人一起接受最后的审判。而世界末日的最后一千年则被称之为人类的千年王国阶段。当然，本作的世界观远不止三言两语可以说的清，这只是冰山一角而以。看来除了期待中文版外就要苦学日语了（泪）。

●旅の商人/南昌 严俊



J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ アドバンス



J联盟创造球会 ADVANCE

GBA	厂商：SEGA		发售日：2002.9.5	
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——	

1 卡片系统及FP GP球员

在《球会A》中最为独特的就是将FP（fantasy player）和GP（great player）球员进行编号制成了200张在创造球员时能够修正能力的球星卡，球星卡系统的出现为该GBA版增加了三个特点：其一是当然是可以使用至多两张球星卡在edit player时进行能力修正，使你创造如河本鬼茂般的梦幻球员；其二，在NETWORK的对战中可进行CARD VS和CARD交换；三则是增加游戏的耐玩度，特别是对于一些有搜集癖好的人，因为相信没有人会使用同、一家球会玩上上百年的游戏年度吧，唯一这样做的可能就是搜集齐全部的200张卡片，这也并不是一件容易的事。当在游戏中第一次购买到FP、GP球员时便会得到两张该球员的球星卡，倘若在若干年后再次购买到同一名球员的话又还会再多收入三张，这一点优惠政策还是挺不错的，也便于玩家之间的卡片交换。



200张卡片所对应的200位FP、GP球员共有18名GK，38名DF，73名MF和71名FW，FP多为一些已退役的传奇球星们，而GP大多数为现役球员，总体上FP的实力是强于GP的。其中有47位日本球员，可以说他们就是整部游戏的主角们，他们不但是你制霸全球的梦幻球会的一分子，也更是助你夺得大力神杯的日本代表的核心球员。由于涉及到球员姓名权的使用，因此该作中除了现役J联盟中的真实球员外，其余球员包括FP、GP在内都使用假名或意义和发音相近的名字，甚至连在海外效力的中田英寿等人都不得不改成平 V浪马之类。虽然日本籍FP、GP球员大多为虚构，但有一部分球员却是采用日本足球历史上的名人作为模型人物所作成的，如河本鬼茂则是以被誉为日本足球史上最佳球员的当今日本足协主席釜本邦茂为原型的，而奥村辰彦正是那位有“东洋电脑”之美称的日本留洋第一人奥寺康彦。毕竟是日本人的游戏，所以这些长老们在游戏中被做得比马拉多纳等人都还要强也就不足为奇了。

虽然FP、GP以外籍球员居多但却不见得他们就比日本球员实惠，身价年薪高暂且不论，在外援人数的限制下，本来能力值就不比日本球员强到哪里去且又不能代表日本参加世界杯，反而还有些现役的FP、GP球员却很有可能成为你世界杯上的对手，养虎为患且为他人做嫁裳的事相信没多少人愿意做吧。但这也并非不提倡大家使用FP、GP外籍球员，因为像贝克汉姆和劳尔这类的白脸公子可是对俱乐部门票收入、收视率提高和会员人数增加以及当地球市人气值的提升都是大有帮助的，可是倘若在一个月内一口气移籍掉两三个这样的球员，你会发现你的球市会滑落得惨不忍睹。所以最折中的办法是尽量使用一些能力不错的非现役的FP传奇球星们，如贝肯鲍尔，克鲁伊夫之类不但能力值极高，而且还是绝对不会代表国家队出场的。

★所有FP GP卡片球员资料一览

	编号	日文原名(假名)	模型人物	国籍/出生地	卡片修正能力
		FP			
	001	ゲルマール	吉尔马	巴西	GK技术部分上升
	002	チラバート	奇拉维特	巴拉圭	关键时刻判断良好
	003	ドフ	佐夫	意大利	关键时刻判断良好
	004	バング	班克斯	英格兰	GK技术确实上升
	005	ヤロン	雅辛	俄罗斯	没有提高必要的能力
GK	006	河本 龙将		京都	GK的心，技，体全部上升
GK	007	屋村 谦太郎		北海道	对GK必要的精神面上升
		GP			
	008	カーワン	卡恩	德国	GK能力确实上升
	009	ジーマン	希曼	英格兰	对GK必要的能力上升
	010	ジャニング	帕特・基宁斯	北爱尔兰	关键时刻判断良好
	011	シュマイゼン	舒梅切尔	丹麦	GK技术部分上升
	012	パドローム	普雷德霍姆	比利时	对GK必要的精神面上升
	013	ファンサール	范德萨	荷兰	对球方向的判断良好
GK	014	フロン	布冯	意大利	对GK必要的精神面上升
GK	015	喜山 政史		佐贺	对GK必要的精神面上升
GK	016	樱田 伸行		静冈	关键时刻判断良好
GK	017	佐和 凉		高知	精神大幅成长
GK	018	中 V 礼		神奈川	GK技术确实上升
		FP			
DF	019	クルーマン	科曼	荷兰	技术面确实上升
DF	020	ニュートン	桑托斯	巴西	对DF必要的内侧部分上升
DF	021	バウアー	贝肯鲍尔	德国	身体对抗等技术部分上升
DF	022	パサーリャ	帕萨雷拉	阿根廷	身体对抗等技术部分上升
DF	023	バンチ	巴雷西	意大利	优化作为DF的技术
DF	024	フェゲーロ	费里克罗亚	智利	对DF必要的精神面上升
DF	025	ブラーメン	布雷默	德国	优化作为DF的技术
DF	026	マルウス	马特乌斯	德国	优化作为DF的技术
DF	027	マルティニ	马尔蒂尼	意大利	技术面确实上升

DF

编号	日文原名(假名)	模型人物	国籍/出生地	卡片修正能力
028	ロベルト	罗伯特·卡洛斯	巴西	对DF必要的能力上升
029	荻原 忠志		北海道	身体对抗等技术部分上升
030	前野 凉		奈良	统率力等对DF必要精神面上升
031	御厨 亲典		兵库	对DF必要的技术力上升
032	岬 健二		神奈川	对DF必要的精神面上升
		GP		
033	コーワン	科勒尔	德国	判断力上升
034	シエロ	耶罗	西班牙	身体对抗等技术部分上升
035	ジャントーレ	詹蒂莱	意大利	技术面确实上升
036	シュリンガー	施切林格	德国	优化作为DF的技术
037	ジョルジョ	尤尔津霍	巴西	优化作为DF的技术
038	セガール	塞萨尔	巴西	判断力上升
039	デムールF	弗兰克·德波尔	荷兰	身体对抗等技术部分上升
040	デュラス	图拉姆	法国	身体对抗等技术部分上升
041	ナパーロ	卡纳瓦罗	意大利	身体对抗等技术部分上升
042	ビハイロビッチ	米哈伊洛维奇	南斯拉夫	对DF必要的技术力上升
043	ブライナー	布莱特纳	德国	统率力等对DF必要的精神面上升
044	ボクッ	福格茨	德国	技术面确实上升
045	マティアス	萨默尔	德国	身体对抗等技术部分上升
046	モーア	鲍比·穆尔	德国	身体对抗等技术部分上升
047	ルンバルト	布赫瓦尔德	德国	优化作为DF的技术
048	レスタ	内斯塔	意大利	技术面确实上升
049	奥村 辰彦	奥寺 康彦	秋田	防守能力大幅度上升
050	邑久村 大誉		东京	对DF必要的精神面上升
051	甲斐 纯哉		神奈川	身体对抗等技术部分上升
052	玖珂 次朗		神奈川	对DF必要的能力上升
053	小菅 统昭		京都	防守能力大幅度上升
054	高畑 力		静冈	身体对抗等技术部分上升
055	平良 阳一		大阪	对DF必要的内侧部分上升
056	森崎 敬		滋贺	优化作为DF的技术
		FP		

MF

编号	日文原名(假名)	模型人物	国籍/出生地	卡片修正能力
057	エドガー	爱德华兹	英格兰	统率力等对MF必要的精神面上升
058	カンター	坎通纳	法国	对MF必要的精神面上升
059	グラーフ	克鲁依夫	荷兰	对MF必要的能力上升
060	ケルガン	基冈	英格兰	传球等技术部分上升
061	コブ	科帕	法国	统率力等对MF必要的精神面上升
062	ジード	济科	巴西	对MF必要的能力上升
063	シェスター	舒斯特尔	德国	对MF必要的内侧部分上升
064	シボレ	西沃里	阿根廷	传球等技术部分上升
065	シモン	齐达内	法国	技术面大幅度成长
066	ジャンベーラ	里维拉	意大利	统率力等对MF必要的技术面上升
067	セレゾン	塞雷佐	巴西	对MF必要的内侧部分上升
068	ソクラウス	苏格拉底	巴西	对MF必要的能力上升
069	ニストロップM	大劳德鲁普	丹麦	对MF必要的内侧部分上升
070	ネットァー	内策尔	德国	对MF必要的内侧部分上升
071	ファルク	法尔考	巴西	传球等技术部分上升
072	フォーリット	古力特	荷兰	技术面成长
073	フランシスコ	弗朗西斯科利	乌拉圭	对MF必要的技术力确实上升
074	ベーレン	贝科	阿根廷	对MF必要的能力确实上升
075	ベック	贝克汉姆	英格兰	技术面大幅度成长
076	ベラート	奥维拉夫	德国	MF能力确实上升
077	マルドラドD	马拉多纳	阿根廷	攻守必要的能力上升
078	ミシエル	普拉蒂尼	法国	对MF必要的内侧部分上升
079	リッカート	里杰卡尔德	荷兰	传球等技术部分上升
080	リバルド	里瓦尔多	巴西	传球等技术部分上升
081	リベィロ	李维里诺	巴西	技术面确实上升
082	中孝 介		鹿儿岛	对MF必要的技术力确实上升
083	黑 g 昭义		静冈	对MF必要的内侧部分上升
084	神户 章雄		爱知	传球等技术部分上升
085	忠宣		长崎	精神力确实上升
086	藤野 雄三		德岛	对MF必要的精神面上升
087	源 京一		琦玉	技术面大幅度成长
		GP		
088	アコンチャ	奥克查	尼日利亚	对MF必要的内侧部分上升
089	アラビレース	阿尔迪尼斯	阿根廷	统率力等对MF必要的精神面上升
090	アルベルティ	阿尔贝蒂尼	意大利	技术面确实上升
091	ウィーダ	菲戈	葡萄牙	技术面确实上升
092	エッフエルバーダ	埃芬博格	德国	攻守必要的能力上升
093	キースケス	内斯肯斯	荷兰	传球等技术部分上升
094	キーリン	罗伊·基恩	爱尔兰	对MF必要的精神面上升
095	クアドラ	瓜迪奥拉	西班牙	技术面大幅度成长
096	シフォン	希福	比利时	对MF必要的内侧部分上升
097	ジュリアス	吉雷瑟	法国	技术面大幅度成长
098	ゼルドフ	西多夫	荷兰	MF能力确实上升
099	ダービッド	戴维斯	荷兰	攻守必要的能力上升
100	タジ	哈吉	罗马尼亚	精神力确实上升
101	デュキャナン	蒂加纳	法国	对MF必要的技术力确实上升
102	デュジャルダン	德尚	法国	盘带力上升
103	ドゥッカ	邓加	巴西	精神力确实上升
104	ネーメト	内德维德	捷克	对MF必要的能力上升
105	パルダーニ	巴尔德拉马	哥伦比亚	对MF必要的精神面上升
106	ヒックス	吉格斯	威尔士	攻守必要的能力上升
107	フィンケ	费索克	尼日利亚	对MF必要的精神面上升
108	ブロミナー	布莱姆纳	苏格兰	精神力确实上升
109	ベネフ	佩内夫	保加利亚	技术面确实上升
110	ボロン	博班	克罗地亚	统率力等对MF必要的精神面上升
111	マクナマス	麦克马拉曼	英格兰	盘带力上升
112	リンス	因斯	英格兰	盘带力上升
113	リンドバーダ	利特巴尔斯基	德国	MF能力确实上升
114	ルイース	鲁伊·科斯塔	葡萄牙	统率力等对MF必要的精神面上升
115	レドルー	雷东多	阿根廷	盘带力上升
116	レナルト	莱昂纳多	巴西	对MF必要的攻守全能力上升
117	青叶 慎吾		长野	技术面确实上升
118	石仓 秀一		神奈川	精神力确实上升
119	内海 功		静冈	对MF必要的技术力确实上升
120	小田 伸三	小野 伸二	静冈	MF能力确实上升
121	甲斐 雅哉		神奈川	对MF必要的攻守全能力上升
122	菊田 敬		静冈	对MF必要的精神面上升
123	新谷 友树		长崎	对MF必要的技术力确实上升
124	南部 一树		青森	对MF必要的精神面上升
125	野村 大树		高知	对MF必要的内侧部分上升
126	平 V 浪马	中田 英寿	山梨	对MF必要的能力上升
127	丸田 笃		京都	统率力等对MF必要的精神面上升
128	与田 雅武		石川	对MF必要的能力上升
129	ヲゴス 武威	拉莫斯	东京	MF能力确实上升
		FP		

FW

编号	日文原名(假名)	模型人物	国籍/出生地	卡片修正能力
130	アデマール	阿德里亚诺	巴西	决定力上升
131	エスタシオ	尤西比奥	葡萄牙	关键时刻超常发挥
132	エレ	贝利	巴西	得分力上升
133	オーフェン	欧文	英格兰	身体能力，精神力上升
134	カレーラ	卡雷卡	巴西	对FW必要的技术力确实上升
135	ガンジャ	加林查	巴西	对FW必要的内侧部分上升
136	クリスチャン	克林斯曼	德国	精神力确实上升
137	ケンダル	肯佩斯	阿根廷	得分力上升









FW

编号	日文原名(假名)	模型人物	国籍/出生地	卡片修正能力
138	ゴルケーア	艾克贾尔	丹麦	射门力上升
139	ズドラフコヴィチ	斯托依科维奇	南斯拉夫	得分力上升
140	チャールス	博比·查尔顿	英格兰	关键时刻超常发挥
141	ディナス	迪亚斯	阿根廷	对FW必要的技术力确实上升
142	デステファン	迪斯蒂法诺	阿根廷	射门等技术部分上升
143	デルベーネ	皮耶罗	意大利	对FW必要的内侧部分上升
144	バステン	巴斯腾	荷兰	没有提高必要的能力
145	バティスタ	巴蒂斯图塔	阿根廷	进攻能力大幅度上升
146	ピアジオR	罗伯特·巴乔	意大利	技术精神共同上升
147	ピエール	帕潘	法国	对FW必要的技术力确实上升
148	ブストス	普斯卡什	匈牙利	判断力等对FW必要的精神面上升
149	フリードリッヒ	弗里德里奇	巴西	对FW必要的技术力确实上升
150	フンバルト	阿尔贝托	匈牙利	得分力上升
151	ベルバーグ	博格坎普	荷兰	FW能力确实上升
152	ベルファスト	贝斯特	北爱尔兰	得分力上升
153	マリッシュ	马修斯	英格兰	进攻能力大幅度上升
154	ミューレン	穆勒	德国	关键时刻超常发挥
155	メラ	米拉	喀麦隆	射门力上升
156	ラインダース	莱昂尼达斯	巴西	射门力上升
157	ラウフ	劳尔	西班牙	技术面确实上升
158	ルンゲK	鲁梅尼格	德国	技术面确实上升
159	レッカー	莱因克尔	英格兰	FW能力确实上升
160	ローマン	罗马里奥	巴西	身体能力，精神力上升
161	ロゼイ	保罗·罗西	意大利	对FW必要的技术力确实上升
162	ロナルド	罗纳尔多	巴西	得分力上升
163	河本 鬼茂	釜本 邦茂	京都	进攻能力大幅度上升
164	镜 浩正		神奈川	没有提高必要的能力
165	立浪 重则		鹿儿岛	FW能力确实上升
166	东条 英虎		高知	射门力上升
167	那智 清隆		东京	射门力上升
168	アパルカ	阿内尔卡	法国	射门等技术部分上升
169	アリン	亨利	法国	进攻能力大幅度上升
170	インザーラ	菲利普·因扎吉	意大利	进攻能力大幅度上升
171	ヴァラー	沃勒尔	德国	关键时刻超常发挥
172	ウィトラ	乔治·维阿	利比里亚	判断力等对FW必要的精神面上升
173	エスコバー	雷科巴	乌拉圭	射门力上升
174	エムンバ	姆博马	喀麦隆	增加比赛的稳定性
175	オッフェルス	奥维马斯	荷兰	得分力上升
176	オルトナー	奥特加	阿根廷	精准度上升
177	ガーニヤ	卡尼拉	阿根廷	技术面确实上升
178	カーネル	科威尔	澳大利亚	射门等技术部分上升
179	カールマンス	瑟勒芒斯	比利时	射门力上升
180	クラムフエルト	克鲁伊维特	荷兰	判断力等对FW必要的精神面上升
181	サモラ	萨莫拉诺	智利	对FW必要的技术力确实上升
182	ザラチョ	萨拉斯	智利	关键时刻超常发挥
183	シエラ	阿兰·希勒	英格兰	进攻能力大幅度上升
184	シャフチエンコ	舍甫琴科	乌克兰	FW能力确实全面上升
185	シンドラー	辛德拉	奥地利	技术面确实上升
186	ズーラー	席勒	德国	决定力上升
187	トット	托蒂	意大利	精准度上升
188	ヒネリー	维埃里	意大利	对FW必要的
189	ビリヤコフ	比尔霍夫	德国	射门力上升
190	フォンティン	方丹	法国	技术面确实上升
191	マンティリ	曼奇尼	意大利	技术面确实上升
192	モレナ	莫雷诺	阿根廷	技术面确实上升
193	ラビチュビッチ	萨维切维奇	南斯拉夫	对FW必要的内侧部分上升
194	リーベ	里瓦	意大利	对FW必要的技术力确实上升
195	ロブレスC	C·洛佩斯	阿根廷	进攻能力大幅度上升
196	阿见 达哉		冈山	射门力上升
197	仓元 信隆		新泻	射门等技术部分上升
198	杉下 龙次	杉山 隆一	静冈	FW能力确实上升
199	广川 奖		长野	射门等技术部分上升
200	松井 贵俊		和歌山	进攻能力大幅度上升

2 球员篇

国内球员依照本系列的传统，仍由真实J联盟中的球员和游戏自创的非真实球员。

★真实球员——本游戏中收录了截止2002年7月底的J联盟中所有的720名注册球员，现在已经转投欧洲的中村和高原以及部分外援资料与目前的即时资料都有所出入。因此该游戏也几乎可以作为一部详尽的J联盟资料手册，唯一遗憾是没有收录球员身高的资料，但其包含的真实照片和出生地资料恐怕也是连国内的专业足球媒体也难以达到的。

至于能力方面，现役的日本国脚的能力是毋庸质疑的，就连那些曾经的老国脚和现役的国奥小将的能力也都是十分出众的，这些球员的能力级别大多数都在A级和S级之间，但能达到SS级这样的顶级球员的数量却远不及那些原创的非真实球员的多。相比之下中前场的优秀球员较多，优秀后卫缺乏，门将能力普通，这也真实地反映了现在日本足球的真实现状。真实球员的潜力相对来说比较差，但相互之间的连携度却比非真实球员要好得多，而且连携增加起来也相对容易得多，尤其是同一出生地的球员之间。真实球员的身价普遍较低，就连能力不错的现役国脚也不过在二、三十亿左右，其余球员一般也就值几亿这个价位，相比那些动不动就六、七十亿甚至近百亿的优秀FP、GP来可以说是相当地价廉物美了，他们可是在游戏初期你资金并不富裕的时候帮你创立未来基业的生力军，是值得倚重的。但只用他们来征服国际赛场是不大现实的，你的日本代表队更多的还是要靠那些身价不菲的FP和GP们。



下面列出全部16支J1和2002赛季降级的两支实力超群的J2球队资料。



アントラーズ（鹿岛鹿角FC队）
■推荐阵形——4-4-2　■推荐战术——短传
成立时间——1991.10.1　平均年龄——24.0

パープルサンガ（京都紫桑加队）
■推荐阵形——3-5-2　■推荐战术——长传
成立时间——1994.1.13　平均年龄——23.5

レッズ（浦和红宝石队）
■推荐阵形——3-5-2　■推荐战术——长传
成立时间——1992.3.10　平均年龄——24.4

ベガルタ（仙台维加尔塔队）
■推荐阵形——4-4-2　■推荐战术——长传
成立时间——1994.10.7　平均年龄——26.4

ガンバ（大阪钢巴队）
■推荐阵形——3-5-2　■推荐战术——控球
成立时间——1991.10.1　平均年龄——24.3

ジェフユナイテッド（市原东日本联队）
■推荐阵形——3-5-2　■推荐战术——长传
成立时间——1991.6.11　平均年龄——25.1

エスパルス（清水脉冲队）
■推荐阵形——3-5-2　■推荐战术——长传
成立时间——1992.10.8　平均年龄——25.5

ウイッセル（神户胜利船队）
■推荐阵形——3-4-3　■推荐战术——长传
成立时间——1994.6.30　平均年龄——25.9

レイソル（柏太阳神队）
■推荐阵形——3-6-1　■推荐战术——短传
成立时间——1992.4.1　平均年龄——24.9

ジュビロ（磐田喜悦队）
■推荐阵形——3-5-2　■推荐战术——边路突破
成立时间——1992.8.21　平均年龄——24.4

サンフレッチェ（广岛三箭队）
■推荐阵形——4-3-3　■推荐战术——短传
成立时间——1992.4.24　平均年龄——23.5

东京FC（FC东京队）
■推荐阵形——4-5-1　■推荐战术——控球
成立时间——1998.10.1　平均年龄——25.4

ヴェルディ（东京绿茵队）

■推荐阵形——3-5-2　■推荐战术——短传
成立时间——1991.10.1　平均年龄——25.7

コンサドーノ（札幌孔塞多尔队）

■推荐阵形——3-5-2　■推荐战术——控球
成立时间——1996.4.16　平均年龄——24.9

セレッソ（大阪樱花队）

■推荐阵形——4-4-2　■推荐战术——短传
成立时间——1993.12.9　平均年龄——24.8

マリノス（横滨水手队）

■推荐阵形——3-5-2　■推荐战术——控球
成立时间——1992.4.1　平均年龄——24.9

グランパスエイト（名古屋鲸八队）

■推荐阵形——3-5-2　■推荐战术——短传
成立时间——1991.7.17　平均年龄——25.5

アビスパ（福冈黄蜂队）

■推荐阵形——4-5-1　■推荐战术——短传
成立时间——1994.9.29　平均年龄——25.9

GK（门将）

姓名	出生地	育成类型	能力等级值
河本龙将	京都	标准	SS
屋村谦太郎	北海道	标准	SS
世木和久	宫城	晚成	SS
喜山政史	佐贺	标准	SS
饭岛洞一郎	石川	标准	S
鬼岛铁平	滋贺	标准	S
樱田伸行	静冈	早熟	S
佐和京	高知	标准	S
志木健亮	北海道	标准	S
中 V礼	神奈川	早熟	S
川武彦	石川	标准	S
川内义和	静冈	标准	S
奥野悠一	冈山	早熟	A
织田典幸	奈良	标准	A
加藤良树	熊本	标准	A
户野池义光	崎阜	标准	A
曾我龙司	兵库	早熟	A
松树修司	秀川	标准	A
松田茂可	静冈	晚成	A
森田敦夫	兵库	标准	A
山町单	崎玉	标准	A
横村贤治	茨城	标准	A
依田隆雄	大阪	标准	A

DF（后卫）

姓名	出生地	育成类型	能力等级值
前野凉	奈良	标准	SS
井本信弘	宫崎	晚成	SS
荻原忠志	北海道	早熟	SS
海堂大	石川	晚成	SS
角谷铁	秋田	标准	SS
红池流星	冈山	标准	SS
玖珂次郎	神奈川	标准	SS
迁元孝允	秋田	早熟	SS
富泽高志	神奈川	早熟	SS
法月恒圣	崎玉	标准	SS
御厨亲典	兵库	晚成	SS
岬健二	神奈川	标准	SS
水原优一	福冈	标准	SS
森崎敬	滋贺	标准	SS
内村健一郎	东京都	早熟	S
蒲田昂	石川	早熟	S
加门通弘	爱媛	晚成	S
小岛美纪	北海道	标准	S
小营统昭	京都	标准	S
喜代原克彦	大阪	早熟	S
奥村辰彦	秋田	标准	S
鹿久村大誉	东京都	标准	S
古冯多喜夫	宫城	早熟	S
须井哲	东京都	标准	S
甲斐纯哉	神奈川	标准	S
长屿玄次	广岛	标准	S
仲村纪平	大阪	标准	S
平安阳一	大阪	标准	S
高钿力	静冈	晚成	S
松本太郎	东京都	标准	S
宫川	千叶	标准	S
秋叶原人	神奈川	标准	A
池田守	奈良	标准	A
伊武左右吉	新泻	早熟	A
今桥健儿	秋田	标准	A
青云荣治	香川	标准	A
打田孝政	静冈	标准	A
大上彦一郎	千叶	早熟	A
大岳良哉	京都	标准	A
大场则之	大分	标准	A
冈本俊二郎	东京都	标准	A
冲田邦光	青森	标准	A
加持智彦	三重	晚成	A
加纳文隆	东京都	标准	A
镰田谦治	长野	标准	A
神田佑司	神奈川	早熟	A
木藤幸之助	秋田	标准	A
国井义昭	大阪	标准	A
黑喜智彦	宫崎	标准	A
国府田美鹤	大阪	早熟	A
甲野桂一	新泻	早熟	A
西城邦彦	枥木	早熟	A
斋藤邦男	千叶	标准	A
佐佐原和裕	兵库	标准	A
屿田丰	滋贺	早熟	A
岛本守	长野	标准	A
须乡卓也	茨城	晚成	A
大阵邦久	神奈川	标准	A
高梨升	和歌山	晚成	A
竹原雄介	宫城	标准	A
太崎宣辉	福井	标准	A
南元亮三	冲绳	晚成	A
仁志田恭二	鸟取	标准	A
滨町真宏	崎玉	标准	A
林合胜二	京都	标准	A
弘濑静一	奈良	晚成	A
广濑宗吉	北海道	早熟	A
保坂宣之	宫城	晚成	A
前田善哉	三重	晚成	A
升田欣一	福冈	标准	A
末井加津哉	大阪	早熟	A
员山诚一	群马	标准	A
皆本恒	群马	标准	A
武藤均	宫城	标准	A
村上淳一郎	福井	标准	A
和登博士	崎玉	标准	A

MF（前卫）

姓名	出生地	育成类型	能力等级值
中孝介	鹿儿岛	早熟	SS
岩城聪史	崎阜	标准	SS
岛袋友康	静冈	早熟	SS
福地正	青森	晚成	SS
神户章雄	爱知	标准	SS
黑泽昭义	静冈	晚成	SS
泷忠宣	长崎	早熟	SS
多古真一郎	和歌山	晚成	SS
平 V浪马	山梨	早熟	SS
藤野雄三	德岛	早熟	SS
源京一	崎玉	标准	SS
ラゴス武威	东京	标准	S
绀野真	鹿儿岛	标准	S
会田干夫	宫崎	标准	S
青叶慎吾	长野	标准	S
都仓彰	岛根	晚成	S
稻村瑞树	千叶	标准	S
猪吴功三	静冈	早熟	S
磐本俊一	大阪	标准	S
内海功	静冈	早熟	S
小田伸三	静冈	标准	S
甲斐雅哉	神奈川	标准	S
金子伸俊	神奈川	标准	S
菊田敬	福冈	标准	S
熊仓崇文	大分	晚成	S
新谷友树	长崎	标准	S
永友诚	岩手	早熟	S
野村大树	高知	标准	S
星野光	冈山	晚成	S
牧野高志	富山	早熟	S
丸田笃	京都	早熟	S
水守康治	宫城	标准	S
人见俊哉	神奈川	标准	S
光村真澄	神奈川	晚成	S
与由雅武	石川	早熟	S
百濑大地	京都	石川	S
米仓洋介	宫城	晚成	S
浅沼毅	新泻	标准	S
麻野美雄	秋水	标准	A
东太郎	爱知	晚成	A
厚田健	岩手	早熟	A
石冈幸雄	三重	标准	A
石仓秀一	神奈川	早熟	A
市河平佑	雄本	早熟	A
植原匡治	冲绳	标准	A
惠比寿直人	神奈川	标准	A
远藤悟郎	崎阜	标准	A
思田优	鹿儿岛	标准	A
风祭纯一郎	东京	晚成	A
风祭六广	静冈	标准	A
片桐诚	鹿儿岛	标准	A
川鞭四郎	兵库	标准	A
栗田重国	崎阜	标准	A
幸野定明	宫城	标准	A
古屿荣太郎	静冈	早熟	A
坂筑士郎	北海道	早熟	A
佐佐木伸彦	富士	早熟	A
世原智明	东京	标准	A
サムソン吉田	岩手	标准	A
泽一哉	鹿儿岛	标准	A
品川真吾	枥木	早熟	A
神明武士	福冈	标准	A
铃本壳郎	爱知	晚成	A
世古左京	山梨	标准	A
鹰桥良典	千叶	早熟	A
竹中纯	冲绳	早熟	A
田尻基文	和歌山	晚成	A
津石志津雄	宫城	标准	A
田所荣治	静冈	标准	A
户板哲雄	东京	标准	A
仲野未人	崎阜	标准	A
夏目健次郎	东京	晚成	A

南部一树	青森	早熟	A
南部拓司	宫城	标准	A
西蒲夏夫	哀怨	标准	A
仁志川则夫	宫城	早熟	A
西森优实	岩手	标准	A
野岛京津	静冈	晚成	A
能登城太郎	福岛	标准	A
平贺隆	大阪	标准	A
广谷登	千叶	早熟	A
深见恭平	崎玉	早熟	A
福士信之	东京	晚成	A
仁田庸辅	茨城	标准	A
藤山浩	宫城	标准	A
降田淳夫	兵库	标准	A
古山臣尾	北海道	早熟	A
曾井宏	宫崎	晚成	A
源紫电	秋田	早熟	A
宫里勇气	崎玉	标准	A
宫本德次郎	东京	标准	A
村木学	宫崎	早熟	A
村中康弘	大阪	晚成	A
本村和也	广岛	标准	A
矢冲田翔	山梨	早熟	A
星野功	北海道	标准	A
山胜隆二	富山	标准	A
山田光则	三重	标准	A
由里学	秋田	早熟	A
代代木勉	神奈川	晚成	A
相田清和	崎玉	标准	A

FW（前锋）

姓名	出生地	育成类型	能力等级值
河本鬼茂	京都	标准	SS
境浩正	神奈川	晚成	SS
山土巢大鸟	千叶	早熟	SS
大泽一树	东京	早熟	SS
立浪重则	鹿儿岛	标准	SS
谷川健太郎	东京	标准	SS
杉下龙次	静冈	标准	SS
那智清隆	东京	早熟	SS
西方省悟	崎玉	早熟	SS
野毛秀树	静冈	早熟	SS
东条英虎	高知	标准	SS
户谷光	北海道	标准	SS
牧田昭二	爱知	标准	SS
松居秀和	石川	早熟	SS
松井贵俊	和歌山	标准	SS
柳田宏	静冈	标准	SS
广川奖	长野	早熟	SS
仓元信隆	新泻	标准	S
玉谷英明	千叶	标准	S
寺井洋平	神奈川	标准	S
永野仁史	长崎	标准	S
野田清志	广岛	标准	S
原田博通	冈山	标准	S
本田卫	长野	标准	S
松阪大吉	东京	早熟	S
高鸠真吾	鹿儿岛	标准	S
冲秀达	千叶	早熟	S
尾坂加津夫	东京	标准	S
杮沼忠雄	福冈	晚成	S
与那岭ジョー	山梨	早熟	S
水城知宏	长野	早熟	S
水原清史	崎玉	标准	S
氏家义人	神奈川	晚成	S
阿见达哉	冈山	标准	S
斋木荣一郎	北海道	早熟	A
在间忍	石川	早熟	A
井出俊太	宫崎	早熟	A
井上道哉	大分	早熟	A
猪贝洋通	熊本	标准	A
今泉勇	宫城	晚成	A
上田克巳	青森	标准	A
上野敬司	熊本	标准	A
大石康二	神奈川	标准	A
大木欣次郎	佐贺	标准	A
大木佑	德岛	早熟	A
大竹秀人	冲绳	标准	A
冈本武次	大阪	标准	A
冈本博之	大分	早熟	A
工藤京介	岩手	晚成	A
邦崎健吾	岛根	标准	A
境行人	神奈川	早熟	A
荣富美男	山形	标准	A
砂河元彦	长崎	标准	A
志野田隼人	冈山	标准	A
鸠村和典	岩手	标准	A
霜田大介	东京	早熟	A
武井聪	鹿儿岛	早熟	A
富岛十三雄	山梨	标准	A
富城知哉	北海道	标准	A
长冈庆介	长崎	晚成	A
仲岛昭雄	兵库	晚成	A
中西宪明	静冈	早熟	A
中沼健太	山口	标准	A
林谷章一	大阪	标准	A
平松研	奈良	标准	A
堀卓也	山梨	标准	A
本多龙门	奈良	晚成	A
松延谦	茨城	标准	A
马刹寿史	佐贺	晚成	A
持田洋平	东京	标准	A
矢野龙马	宫城	早熟	A
山户虎	冲绳	早熟	A

推荐几名能力极优秀的真实球员——酋崎正刚、中田佑二、中西永辅、大岩刚、市川大佑、三都主、本山雅志、森岛宽晃、铃木隆行、西泽明训、高原直泰，柳泽敦，久保龙彦，左藤尤纪彦。

★非真实球员

非真实球员数量较多且能力等级分布广泛，不像真实球员那般实力都较为接近，而是存在典型的两极分化。不过这类球员里可是藏龙卧虎，有不少的高能力的非FP、GP球员，还有几名球员则是现实中当时日本四名海外球员的替代分身，分别是：平冢浪马（中田英寿）、小田伸三（小野伸二）、磐本俊一（稻本润一）和川内义和（川口能活）。为了方便大家在使用该类并不为人所熟悉的非真实球员，特列附表二B供大家参考，但由于本类球员数量较多，故只列出能力等级在A以上的球员。（能力等级对应的pa能力值：A级，pa值6.00～6.99；S级，7.00～7.99；SS级，8.00～10.00）注：该表中能力值只代表游戏设定中的上限值，并不反应为由于一些突破上限和能力开花事件后的值。

各个位置的最强球员——GK，屋村谦太郎（pa值9.29）；DF，法月恒圣（pa值8.93）；MF，中孝介（pa值8.71）；FW，河本鬼茂（pa值9.53）值得一提的就是这类球员中能力强的并非都是FP、GP卡片球员，还有不少的非FP、GP球员也拥有超强的能力，相对来说身价反而还比较低廉，善用这类球员是成就你全球霸业的关键。推荐一些极优秀的非FP、GP球员：⑴GK：川内义和、笠木和久⑵DF：红池流星、海堂大、角谷铁、富泽高志、法月恒圣，水源优一、古沼多喜夫、井本信弘、达元孝允⑶MF：多古真一郎、岩城聪史、绀野真、岛袋友康、福地正、都仓彰⑷FW：户谷光、山土巢大鸟、野毛秀树、谷川健太郎、大泽一树、牧田昭二、柳田宏、松居秀和。

★外籍球员

任何职业联赛都少不了外援，而外援的水平往往也决定着一个联赛的号召力和影响力。本游戏的终极目标是制霸全球，因此收揽到一些世界顶级大牌也是必然的事。所以游戏中预备了共83个国家和地区的近五千余名的外籍球员。除开之前提到的FP和GP球员，其他的各国现役球员也以近似假名命名的。能力大致符合现实，也不乏能力出众者，尤其是一些足球强国的现役国脚们，若在球探评语中出现"自国评价高"或"**国の代表"字样的球员则是该国的现役国脚，大家有兴趣的倒是可以买些来试试，而且也有我们中国的国脚，能力也不错。

还是那句话，使用过多的外援仍然是弊大于利，不过在游戏的初期倒是可以利用外援的一些特殊之处来为球会积聚资金，具体的会在后面谈到。

还有一部分外援是有真实照片的J联盟各队中的真实球员，以巴西和韩国的外援居多，其中巴西球员占到了70%左右，较为大牌的是参加过98世界杯的桑帕约和埃德蒙多，除开几位现役的韩国国脚，参加了2002年日韩世界杯的外援也仅有市原东日本联队的斯洛文尼亚国脚米利诺比奇。客观地说，2002赛季的外援水平远不及前几个赛季的球员。



所以说，除非是带有商业或经济目的，一般不提倡使用外援，毕竟主观色彩严重的日本人设计出来的外籍球员并不见得强于日本本土球员。考虑到能力和适用性，后卫和守门员外援是值得信赖的，而中前场球员不但价格高身价贵以及华而不实，而且其连携较差也是令人头疼的。

3 球探

本作球探的相对前几作来说能力确实下降了，一名球探的综合能力已不能仅从其个人资料上的"国内"和"海外"两种搜索等级来判断了，决定其能力的反而是年薪，一个年薪两亿多但等级为A的球探其寻找到FP、GP以及优秀球员的能力是绝对强于一个几千万的SS级球探，一分钱一分货，球探是越贵越好，价廉物美的球探在本作中是不存在的。

一般在游戏初期几乎都没有多余的资金用来购买新的球员，因此也没有必要签下高价的球探，即使找来优秀的球员也只能是巧妇难为无米之炊。不过初期靠球队的那批原班人马足以应付近十年的征战，所以头几年尽可能签那些年薪低，签约年数少

且国内球员搜索能力等级较高的球探倒比较实用。

另外球探的出生地也很重要，其更容易搜索到那些与之出生地相同或附近一带的优秀球员，所以在选择时不妨也多考虑一下球探的出生地。

球探提供的球员LIST每半月更新一次，新签下的球探与球队也存在一定的磨合期，往往前半年很少能找到像样的好球员，但半年后其找到优秀球员的质量数量和频率都会有较大的提升。一般说来年薪两亿左右的球探更容易找到更优秀的FP、GP选手，由于球探多达近300名，现仅列出年薪在一亿以上的国内和一亿五千万以上的海外优秀球探资料作参考。

4 留学

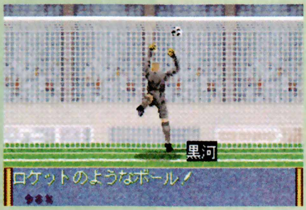
同前几作一样，留学依然是短期内大幅提升能力的最好方法。留学条件依然是30岁以下且契约期允许的年限下，但留学也不是万能的，选错了留学地或该球员的年龄不适合留学时，往往很难有所提高。一名球员最适合的留学年龄与其育成类型有关（部分球员的育成类型已列出于表中），育成类型为"早熟"的适合留学年龄为16－20岁，"标准"类型为21－25岁，"晚成"则为26－29岁。



原则上一名球员只能留学一次，但实际上也可以进行复数留学，可能的话，一名球员完全可以进行最多4年半的留学。复数留学的出现也需要一些运气的成分，而且能力越低的球员发生的几率越大。还有必要的一点就是留学地必须是米兰、曼彻斯特、慕尼黑、马德里和圣包罗这几个地方，而且留学时间最好选择最大的两年，这样的话，在留学后最少或最多为一年半的时候会发生该留学球员留学失败返回球队的事件，虽然是留学失败，但其能力和经验都有所增加，而且还具有再次留学的机会，从而出现复数留学。还有一种复数留学实际上就是本队球员被国外俱乐部租借，为期一年，由于占用了一个留学人员名额，所以租借事件也被视为留学。租借事件出现的条件有两条：一是应有多名契约剩余时间在1年以上的球员；二是至少还有一个空闲的留学名额。一般在年中时便会有国外俱乐部向玩家提出租借事宜，既可以让自己的球员出国去锻炼，而且还有额外的租借费收入，此等好事当然不用犹豫了。另外，无论该球员之前是否留学过，都有可能被租借，所以最完美的四年半复数留学是：留学失败事件（一年半）a再次留学两年a租借事件（一年），经过这条留学路线最终培养出的球员想不成为最强都难，当然，前提是这个球员本身的资质不能太差。



本作中总共有20个国家的38个城市作为留学地，其中也有中国的北京，而且留学的效果还不错。游戏开始时只有6个初始留学地，分别是荷兰的鹿特丹、克罗地亚的萨格勒布、西班牙的瓦伦西亚、巴西的贝洛里奥藏特、南非的约翰内斯褒和墨西哥的阿卡普尔科。特别值得一提的是初始留学地中的贝洛里奥藏特是个非常适合培养出能力出众的FW和MF，这一点对于游戏初期可供选择的留学地并不多的情况下是非常重要的。另外还有一些留学地是限界突破地，可以使一些能力不足的球员突破其能力上限达到新的高度。随着游戏的进行可以通过和特定的赞助商签约或某个特定赞助商等级提升后追加新的留学地。



不同的留学地会对球员的不同能力产生不同的影响，不仅仅是提高某一能力，甚至有的留学地反而还会降低球员某一方面的能力，所以不同位置的球员必须慎重地选择与其相符的正确留学地，选择错误的话，不但提高不了能力，还有可能降低其原有的能力而成为一个彻底的废人。

还有一点特别重要的是球员留学前最好先让其练一年的基础体力和技术，而且同时球队的成绩越好越有利，这样的话一年后再留学2年可以收到极好的留学效果。若不练基础而直接去米兰那样的地方留学的话，对于资质不高的那些球员是很容易留学失败的。

5 重要赞助商

赞助商在游戏初期几乎把持着球队的经济命脉，球队的参加和所在地以及监督的经营能力等级都对出现的赞助商有着极大的影响。一些实力雄厚的能提供高额赞助费和留学地追加的赞助商。在之前的留学地附表四中已经列出部分留学地追加所需的赞助商，除开这些赞助商还有一部分赞助商也能追加新的留学地，但出现的留学地却不是确定，而是随机的，但至少这些赞助商是确定的。

另外游戏中尤其要注意一些赞助商的附加条件，违约可不是闹着玩的，所以在选择前一定要看清楚。

6 Player Edit 自创球员

从游戏第二年度开始，若队中球员数不满16人则会在该年初出现自创球员的事件，本作取消了以前的漫画人设而改为使用球星卡，可以利用游戏初始提供的4种卡并依照其不同的修正能力组合出自己想要创造出的球员，自创球员往往都是非常强的，因为其就相当于是所使用FP、GP卡球员的分身。

■EDIT步骤

●命名——虽然看似只是简单地利用汉字假名等进行命名，但同前几作一样，不同的名字确实会对球员的能力产生不同的影响，但是具体的影响也不是很清楚，还有待大家一同去发现其中的玄机，据传闻使用"中田英寿"的名字会得到不错的球员，这一点还有待考究，仅供参考。

●出生地——可选择日本的43县2府1都1道和海外的83个国家和地区。相信很少会有人选择外籍吧，毕竟也要多为自己的日本代表队来着想。

●相貌——可以利用L/R键在りんかく（脸型），发型，まゆ（眉毛），目，耳，鼻，口，ひげ（胡须），肌の色（肤色），发の色和まゆ&ひげ色这11个选项上进行自由选择。

●身高、利き足（善长脚）和位置 这三种选择将决定球员基本的能力倾向。

●身体 有スピード（速度）、スタミナ（体力）、パワー（力量）和ナチユラル（平均）四种选择，将决定球员的身体素质特征并影响到其后来的育成类型。

●スタイル（风格类型）——根据之前所选择的球员的位置类型将会出现不同的选项，这里的选择将直接影响到球员在场上的作用和精神力的高低。



●技术——也是根据球员位置的不同而出现不同的选项，将决定球员的具体能力和特长。

●性格——有热血汉、努力家、正直者、不实（诚实者）、お人よし（好人）、カリスマ性（性感）、切れやすい（擅变的）、きれい好き（爱美的）、变わり者（古怪者）、クール（酷）、豪快、やさしい（温柔的）、暗い（孤僻的）不仅对球员场上的表现有影响，甚至还对球队和整个球市有影响。表现在球队内最明显的就是对连携度和各种不满情况的影响，要慎重选择。

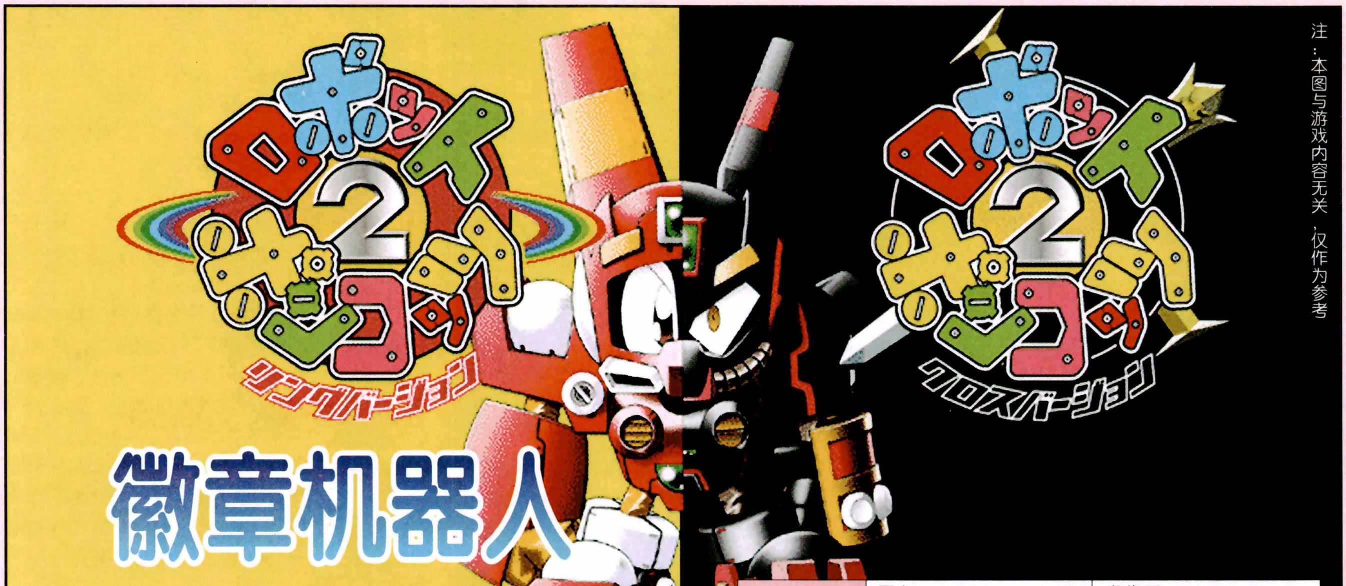
另一个影响作成球员能力的因素就是监督的指导能力，监督等级越高，球员能力也就越强。

7 监督能力

●监督能力——本作取消了前几作中的聘用监督，而由玩家自己担当监督一职，就像所有的RPG游戏一样，刚开始的时候监督的各项能力都很低，随着游戏的发展会逐渐获得经验而升级。总共有名声、育成、经营、对战四种能力.其中"名声"等级需要不断地取得比赛胜利而累积经验升级的，而平或负都会损失经验，名声越高对当地的球市则会有更大的号召力；"育成"是各项能力中最为重要的一项，当育成等级提升时可以获得更多新的指导方法，其提升则是通过平时训练球员时所累积的经验，在训练球员过程中出现的level up次数越多，越有利于育成等级的提升，相应的，育成等级越高，球员训练也提高得越快；"经营"等级则是通过动用资产扩充设施而获得，换句话说就是在设施增置上钱花得越多越快，经营等级也就提升得越快，而经营等级越高也就更容易吸引到有规模的赞助商；"对战"等级是通过游戏的net work中的对战获胜来赢得经验升级的，每次胜利可得100的经验值。



■文/nakazawa



注：本图与游戏内容无关，仅作为参考

徽章机器人

GBA		
厂商：HUDSON		发售日：2001.9.13
类型：RPG	价格：5200日元	其他：——

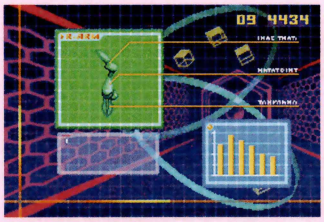
■文/gokumine

游戏开始后主角来到medabots研究所，和守门的研究员寒暄了一下就进去了。往上进门后到左边的房间去找DR.Aki。谈话之机主角询问是否知道自己的名字，那么这里就要想个名字啦，那就先叫mine吧。mine本想询问一些关于medabots的事情，Aki却说没有时间，并让mine去找其他人。出了他的房间后，往上刚要进门的时候，旁边的一个研究员将mine推倒在地，并且不让其进入。在这时Nae从房间中出来了，这个研究员的脸色立刻变了，呵呵，遇到克星了。Nae和mine相互介绍姓名后开始攀谈起来，Nae询问mine是否喜欢medabots。那是当然了（不然来这儿



干吗啊？）。最后Nae决定带mine到里面参观。进了房门后发现里面有4台各不相同的medabots，Nae一一给mine进行讲解（自己要调查各个medabots就有对话）。谢过Nae后出了研究所。

刚出来突然发现时间不早了，急忙奔回家中，顾不得和老妈多说几句话便直奔楼上。原来medabots的专题电视《medabots wekly》马上要开始了，打开电视时间刚刚好。看完电视后老妈上楼来强行关掉电视，并让mine去帮忙买东西，得到50元钱。出门后前往商店（学校右边），进门后看见该店的BOSS正在训斥店员，等完事后和店员



交谈。该店员极力向mine推荐她手中的一个medabots。刚开始mine自然很犹豫，毕竟是要给老妈买东西的。店员看到mine如此变加强攻势死缠烂打，说什么你的朋友都有你怎么能没有……冲昏头脑的mine最后以49.8元的价钱买下了medabots。

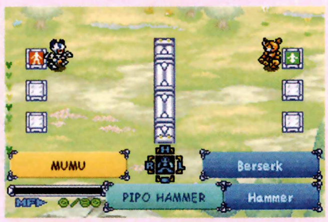
回到家里以后，面对老妈的mine不知道如何是好，无言以对。结果老妈还是发现了mine手中的盒子，结果被狠狠地臭骂了一顿后赶回自己的房间。反正骂也是骂了还是看看自己买的宝贝吧，打开了盒子以后发现这个madabots不能动，好像少了些什么零件。画面转到室外，mine的老爸正要回家，突然好像听见一个带着面具的怪人在笑。那人过来以后将一枚徽章交给mine的老爸，并让其交给自己的儿子。回到家后，老爸来到mine的房间，看见了mine那不能动的madabots，在老爸的帮助下装上徽章的madabots终于可以行动了。接下来就要给自己的madabots起个响亮的名字了，那么就叫mumu吧。

出了家门后，遇见了同学艾丽卡（Erika），亮出各自的medabots吧，进行第一场战斗，很轻松的练练手并取得了胜利。艾丽卡有些不服气，但是不得不承认mine的实力。她好像有什么事情的样子，刚比完就离开了，mine跟着她来到学校，和操场记分牌处的三人对话能进入战斗，依次将这3人干掉以后。输掉比赛的三人居然一起向mine发起了攻击（要不要脸啊）。好在mumu也实力很是了得，轻松的再次将3人做掉，吓得他们仓皇逃跑。前往教室，在二楼找到艾丽卡对话后和教室的男同学对话能进行战斗。到一楼找左上教室的同学比赛后去办公室找老师比试，居然2对1，老师真是无赖啊，好在实力烂得不成样子。

出了校园以后，忽然看见自己的爱犬跑了过来，并跟来一个漂亮MM。原来是自己的爱犬到处乱跑，这个叫卡琳（Karin）的MM发现后正带着它寻找主人，攀谈中了解到卡琳正在寻找一个叫Koji的人，不过自己并没有见到。卡琳走了以后，去左上的房间，刚要推门艾丽卡就来了，并拉着mine去学校，本不想去的mine又换来一顿臭骂。回到学校，原来有个家伙来闹事，看着那原先和自己战斗的3人组正在和其比试，并又使出那卑鄙的方法3对1，不过还是让人家打的满地找牙，一遛烟的工夫都跑了.那家伙也追了过去，我们也去看看吧.在二楼遇到了那家伙，mine却被旁边的艾丽卡一把推了过去，对话间知道了这个家伙就是卡琳要找的Koji。不过既然大家都有madabots战斗就不能避免了，胜利后卡琳也找到了这里，这回大家都认识了，真是不打不相识啊，不过临走的时候Koji还是不服气地说下次一定会把mine打败的。

出了学校前往艾丽卡的家里，和艾丽卡要得裙子后装扮成女生，出门以后受到一个medabots的挑拨后艾丽卡发疯的追逐他，可惜还是被他跑掉了，再寻找上面见到艾丽卡后，看来她还是不想放弃。进入左边的房间，在里面发现一个黑衣人，旁边就是刚才那个medabots，没料到由于卡琳的闯入让mine的行动暴露了，胜利后在卡琳离开后，又进来一人，带着3个medabots，对话后将黑衣人带走了。等去部的人走了以后，去艾丽卡家还裙子。对话后艾丽卡让mine前往学校，只好照办了。

学校找到艾丽卡后，在她那里听到一则很大的新闻，据说有个鬼正出现在这个城镇，并扬言说能拿到他的照片。出



了教室来到操场上看见那3人组又在，好像也准备行动了，并召集了不少的同学。等他们走了以后，艾丽卡也出来了，并要和mine一起前往，不过mine要先回家做些准备，于是艾丽卡先行离开。回家后老妈问mine想要吃些什么，mine却

说想要出去并希望老妈给做份午餐，对于去哪里却撒了个谎说和艾丽卡去野餐，在书柜取了东西后刚要下楼，老爸将老妈做的午餐送上来，并让儿子自己照顾好自己，感谢老爸后就可以离开了。

出了家门以后，北面的路已经通了，不过老爸给的新madabots没有徽章，先去研究所看看吧。见到奈（Nea）阿姨后，让她看了自己的新madabots后，奈阿姨决定送给mine一个徽章，就在右边的屋子里，要自己去选，一共有6个，可以任意选。谢过奈阿姨以后去找艾丽卡吧，见到她以后，她却说时间还



很早，非要笔试一场，没法子，顺便试下新的madabots吧。胜利后遇见路过的卡琳和KOJI，不过艾丽卡并没有对他们说真话。一直走到尽头干掉挡路的家伙后开宝箱，在最下面可以再次见到卡琳二人，不过已经没有路了。退回去，经过左边的小桥，进入房间后发现两个很面熟的人，就是原先在那工厂里见到的两人，和右边的那人对话后进入战斗，出门以后去调查房子上边小桥那里的牌子后，原先工厂打败的黑衣人会从水中出现。胜利以后mine掉进了水里，那人趁机逃了，mine顺着水流慢慢的漂走了。

醒来以后，发现在一个陌生的环境，原来让水冲走的mine被屋子里的这个老婆婆给救了。谢过以后出了房门四处转转，上边的路有个madabots不肯让开，只好回去找老婆婆，对话以后路已经通了。过了河以后一直往下走，在右边沿着墙壁下去，看见黑衣人和他的部下在这里，不知在干吗，不过先报仇的说。不过最后虽然是胜利了，但是中了敌人的圈套，被包围了。正在mine无计之时。给mine老爸徽章的那个蒙面人从空中降下。并且救了mine。不过他好像并没有要久留的样子。很快就离开了，在他离开后，去右边看见一封信。和旁边的水下机器人对话后他会将mine送过河。去老婆婆家，和那里门口的madabots对话，原来他正在找丢失的信，交给他以后他便飞走了。和老婆婆对话并告诉了mine一些新的事情后，还给了mine两个箱子，不过只能开一个，其中一个里面有个新medabots和一些钱。出门后和门外的madabots对话，被带回落水的村子。先在艾丽卡吧，在上面见到了卡琳，问过后她也没有见到，哎呀，不过卡琳要和自己比试一下，只好答应了。最后还是mine以胜利告终，看来这里是没有艾丽卡的影子，过了右边的小桥往下来，经过一路拼杀（那些人类似口袋妖怪的教练），在最里面遇到一个藏身的日本武士，在他那里得到第三个徽章。

回到房子处，调查河边的牌子招来出租，之后被带到洞中。去了个宝箱后干掉那挡路的3人组中的胖子，胖子逃跑后路口会塌方，必须要装备一只能使用射击的光线枪的手臂才能够打开，



第二块石头需要换装PSYCHO MISSILE的头部方可打开。第三块石头需要在右臂装备上“HEAVYWEIGHTER”，下了楼梯后再次干掉胖子，之后他就会离开了，在右边可以拣到零件。接着深入遇到3人组的瘦子，再次进入战斗。胜利后经过水面见到3人组的老大，不过她没有出手就离开了，上楼梯。上来后再次拣到配件，来到洞口处时遇到了赶来的KOJI，不容分说进入战斗，胜利后黑衣人和其手下也来了，并将二人包围，真是打不死的家伙。胜利后得到新的徽章，等他们逃跑了以后，蒙面人也来了，告诉了一些关于madabots的事情后便离开了，进入洞中，到处是零件，开拣吧。刚要出洞，忽然听见外面有人说话，赶忙躲了起来，原来是那个房子中的两个人，进来后看见里面没有什么便离开了。在出洞口前mine换回了原来的衣服。

出来以后见到了艾丽卡，她好象很担心的样子，好了，总算是没有什么



大事情，还是先回家吧。回到村子后先去研究所找DR.Aki，将收集到的坏零件交给他以后，DR.Aki很乐意帮助mine修复，不过说由于很忙要mine改天来拿，出来以后前往奈阿姨那里，她会再次送给mine一枚徽章，真是好人啊。出了研



究所后见到了艾丽卡，她看见mine的新版本madawatch好像很不高兴的样子……黑衣人这边他们的老大因为部下的失利大发雷霆，震得山洞都在摇晃，一会来了个叼着奶嘴的家伙献上一条妙计后领命出发了。回到mine这边，先回家吧。和家里热闹打了个招呼后前往艾丽卡的住处，看见艾丽卡的母亲已经答应了艾丽卡，只好再回家问问吧，不过还是没有任何希望，看来是无法去madabots岛了。左边的港口已经可以进入了，先看看的说。来到船这里后艾丽卡一家人也来了，看见情绪失落的mine，在艾丽卡的询问下得之，原来mine的父母很忙，没有时间陪他一起去，还好艾丽卡知道后反问：为什么不和我们一起去呢？这让mine好是高兴了一场，终于登上了甲板。

独自在甲板上的mine情绪依然还是很低落，幸好有艾丽卡的开脱才算是有了笑脸，这时，也到达了小岛。一上岸就碰见个奇怪的家伙，出了港口，来到里面后先四处转转吧。在左边的竞技场里面可以参加比赛，可不想刚进行的第一场比赛的对手就是自己的伙伴艾丽卡，胜利以后，尾随失败的艾丽卡出来，看见卡琳也在这里（那么说那个KOJI也来啦，倒是现在没在这里），而且她也是mine的下个对手，怎么回事，都是熟人啊。第三个对手是3人组的胖子、接下来是3人组的瘦子，他下面自然是他们的老大了。消灭掉后取得了决赛的资格。

来到看台上以后，见到在台下观看的艾丽卡。这时，在港口出现的那个奇怪的家伙走上台，出了竞技场以后，又碰见那个黑衣人，急忙追了过去但已经找不到了。这时，突然有人躲在暗处和mine说话，原来是游戏厅的那个暴躁的小子，不由分说就动起手来。结束后那人就被警察带走了。不过对他说的话mine却摸不到头脑。通过饭店的胡同是正巧和要寻找的黑衣人撞了个正怀，哪里跑，跟着追到左边，将其堵住了。正要追赶逃跑的那家伙，KOJI来了，两人前去追赶不料又中了圈套，正在危急关头蒙面人再次神秘而至，替mine解了围，前去竞技场门口找那女孩子，还回她被抢走的东西后艾丽卡也来了，而且还有些误会的说，呵呵。赶紧去追吧。

在游戏厅里找到了艾丽卡，mine的解释好像并没有起到多大的作用，索性自己也玩会吧（和左下的人对话），取得胜利后再去找艾丽卡，这回她终于是消气了，那么就走吧。接下来将要去竞技场进行最后的正式比赛。首先要干掉的是一个带着皇冠的家伙。第二场是个皮肤黝黑的小姐；第三场则是个大叔；第四场是个年轻人。第五场的对手居然是那个被警察抓走的家伙，真是冤家路窄啊，在场外就动起了手。在场上再次将其干掉后，最后的一个果然不出所料，就是KOJI。最终，更胜一筹的mine不仅取得了冠军，还得到了众多零件。出门后，遇见了那个打扮怪异的家伙，将其干掉后居然还问我是否愿意做他的助手，真是欠打，自然是否决了。然后那家伙便夹着尾巴逃走了。

出来以后自然是受到艾丽卡的夸奖。之后前往竞技场下方的室内游乐场好好玩一把吧，之后出来和左边的男孩子对话，往上走在花丛中又遇到了黑衣人，不过他自然是要逃跑了。出来以后在广场转悠一下，好像不在这里的样子，去上面的城堡看看吧，刚进来就看见了卡琳，不过她并没有发现mine便进去了，更奇怪的是只有她自己，而没见到KOJI。要想进入就先排队吧，艾丽卡说想喝点东西，并让mine帮忙。没法子，得到3元钱后出来到右边的冷饮店买两份桔汁，回去后艾丽卡已经到了队伍的最头，终于可以进入城堡探险了。在导游小姐的带领下先到达3楼，经过一个简单的迷宫来到房间里。要想进入右边的房子必须要胜利两场比赛，不过这回不是比打架了，而是比接力赛跑。经过两场手指发麻的比赛后回到电梯处前往二楼。途中电梯中突然停了电，一片漆黑。在这个时候传来了一个声音，并要mine找到他，接下来电力便恢复了，来到二楼后导游小姐给了mine一身新衣服，不过却是女装。有没有搞错啊。在mine的反对下只能找了身武士的盔甲，并让mine担负大家的勇士。想要完成任务就要干掉途中的黑衣人给大家开路，先干掉其3次后进得房间，在里面还要打2场（真是阴魂不散啊）。然后要进行赛跑，进得右边的房间后那个不知死活的家伙又来挑衅了，生命力真是比蟑螂还要顽强啊，真是欠扁。回到一楼，左侧的房间里一起的一个女孩被一个鬼魂绑架了（如果先不去救，在房门的右边和那madabots对话，可发现还是那欠揍的家伙，可以进行第10场决斗，呵呵）。导游小姐还是真厉害，不仅一点也不慌张还要挟对方赶紧放人，不然会

让我们的勇士收拾你。真是把mine往火坑里推啊，这个家伙实力很强的说，两个副手如果攻击达成，一次必定能将我方一员的最少两项装备破坏。胜利以后随导游小姐来到右边的房间，对话后才知道原来是在演戏。不过大家还是对mine的表现热烈的鼓掌。

出来以后，看见艾丽卡玩得很高兴的样子，但是mine并不是很开心，结果又给骂了一顿。而且艾丽卡好像上瘾了，又排起了队，真是没有办法，先自己转转吧。出来以后发现一个阿姨在找一个和自己年龄相当的女孩，说她是去了刚才的城堡就没有回来，问了管理员也没看见。突然mine想起了先前进去的卡琳也没有出来，看来一定有什么问题，先问问管理员吧。找了管理员不过他死板得很，一定要排队才能进，只好重新排队了。回到绑架女孩右边的房间，发现了一个通往楼下的阶梯，却被导游看见了，还向mine出手。虽然胜利了但是掉了下去，这一下去可不要仅，



里面有好几个被囚禁的小孩，各自询问了一番后引得门卫进来，干掉他们后刚要追赶，却被人拦住了，又是黑衣人一伙，原来又是他们在捣鬼，干掉他们后终于救出所有的小孩。出了楼梯去左边的屋子，居然看见了卡琳。原来她在这里迷路了，不过在迷路的时候找到一个没有装备的madabots，并问mine是否需要，当然是要了。之后就要回家了。

出来以后卡琳看见了来找她的父亲，只好告别mine先行离去了。艾丽卡这时也找来了，还带来了警察，黑衣人也被带走了。今天玩的真是尽兴，也该回家了。回到码头上了渡轮，在甲板上再次谢过艾丽卡后不久就到达了自己的村子。回到家里，妈妈已经知道了事情的经过，老爸也对没有抽出时间陪mine表示抱歉，并约定下次一定会去的。回房间好好的睡了一觉后，突然想起来要去找博士，差点都忘记了，急忙赶去研究所。从Aki博士那里得到修理好的装备。去奈阿姨那里看看吧，她正在实验原先的那4个madabots，不过实验好像出了什么差错，一台madabots被打烂了，不得不终止实验。不过奈阿姨还是想到了办法，问mine是否愿意帮忙。这个自然不是问题了。不过没有超强的实力就很难取胜的。好了以后，作为答谢奈阿姨将其中一套madabots的装备送给了mine（自己选）。再次谢过以后离开研究所。

离开后，右边的道路已经通行了，去看看吧。艾丽卡也急忙的赶来了，她也有事要过去不过先行了一步。我们也过去吧，顺便去卡琳和KONI的家中拜访一下。哇，不愧是大城市，好气派啊，如果去右边的学校可以见到艾丽卡，她准备偷偷的进入学校，还是不要烦她了。如果前往左边的警察局下面的商店2楼可以通过机器进行远程对战，和奈阿姨对战后就去找她，从她那里再次获得一枚徽章。到艾丽卡所在的学校位置，左下方的房子那里看门牌找到了KOJI的家，按下门铃后他母亲说去了卡琳的家里，去右边的房子，找到卡琳家，刚按下门铃，就看见KOJI被卡琳的父亲赶了出来，还让mine离开这里，KOJI临走时告诉mine他家就在附近，去2楼找他。先使用对话门铃，然后进



入里面。KOJI果然很气派，来到二楼，KOJI告诉了mine些关于卡琳的事情。并要mine给在罗斯福私立学校那里的艾丽卡带个口信。

告别KOJI后前往学校找艾丽卡，进入学校就被一个讨厌的家伙推倒了，一定要抓住他，在楼梯口堵住他给他一顿暴打。胜利后他居然要我离开这里，哎，毕竟是在人家的学校，先忍忍吧，出来后看见艾丽卡站在门口，一直往下，到这里的medabots研究所，去右边的房间认识一个黄头发的女孩KIRARA，并送了mine一个配件。之后去上面找艾丽卡，她正在这里打听要一起去城镇麻烦黑衣人Rubberobo。之后去左边的房间。进入后，和这里的研究员对话得到5个配件。出来和艾丽卡碰头，之后出来，在左边的居民楼见到KIRARA，上到2楼对话后出来。刚要到左边的市区，卡琳的父亲突然走了过来，先让路吧，在饭店的右边走廊碰见了黑衣人，看来他们又有行动了，先干掉他再说。胜利后发现原来是个小孩子装扮的，哭着跑的小孩丢下了衣服，mine穿了起来却被警察发现以为是那些黑衣人。在大批警察来到以后，天生命大的mine被从天而将的超酷美女给救了，警察全跑了以后，想起了艾丽卡还在medabots的商店等着呢，赶紧过去吧。

来到曾经对战的那家商店的2楼，找到艾丽卡，不过她正在忙于对战。在这里还能见到在medabots捣乱的那家伙，利用他左边的机器可以和他对战，胜利以后突然房间一震，是那个Rubberobo干的，艾丽卡追了出去，刚才对战的那家伙也要一起去，在1楼还给了mine一个徽章。在1楼和那穿西装的男人对话后准备前往罗斯福私立学校找艾丽卡。途中遇到自己学校的3人组，2场战斗后，居然乱入了一个不认识的家伙巴龙（BARON），他们离开后前往学校。和艾丽卡对话后突然右边有个女孩的声音在叫自己，决定看看，可是艾丽卡自然不准备去了，进入了学校，按过门铃后进入右边房间，和那老人对话后调查上面桌子上的文件后再去左边的medabots，之后出来去学校。

见到艾丽卡后决定分头行动，她负责左边，mine负责右边。不过楼梯旁的家伙并不让过去，好在有艾丽卡帮忙，将他引开了。在中间的教室里见到了卡琳，去下边的教员室和老师对话后出来和左边那家伙对话，然后他会离开，这回刚才在上面教室门口的女孩不见了，进入。冒失闯入的mine和其中一个同学发生了战斗，接着就被赶了出来，出了学校见到同样没有收获的艾丽卡，不过她还是不甘心，让mine去找KOJI帮忙，然后自己又返回了学校。不过KOJI并没有在家，可以去对战中心打几仗，出来以后去城市中的那警察部队的总部，和左边房间入口的人对话，进入战斗。胜利以后，这些家伙终于肯



出动了。在进入学校前KOJI来了，同时也遇到了Rubberobo，对话后进入，在右边看见KOJI后，警察部队却向mine动起了手，到2楼一直往下，看见部队的3个头目离开后，进入旁边的教员室找到KOJI。在KOJI处得到卡琳教室的钥匙，赶紧过去吧，在角落里找到了要绑架卡琳的Rubberobo，不容分说，当然要英雄救美了。胜利以后，Rubberobo Gang的另一个成员也终于出现了，原来是个女的，不过也是同样没有品位的样子，不过实力还是不容置疑的，干掉她后除了能得到一些配件外，还得到另一把钥匙。打开教员室左边的房门并进入，见到刚进这个学校时推倒自己的HACHIRO，战斗是不可避免了。胜利后这个没出息的家伙居然哭着跑了，真是的，HACHIRO走了以后听到一个人的说话，但是看不到人影，调查左边的书架，哈，终于找到了。

之后右边书架的墙壁中间的暗道可以进入了。到了里面可不要紧，Rubberobo Gang的头目Seaslug居然在这里，这时外面传来了艾丽卡的声



音，出去一看——被绑架了，真是祸不单行。不管了，拼了的说。干掉Seaslug后，他的手下自然都害怕了，丢下艾丽卡就跑了。可是艾丽卡却要收拾他们，跟着追了出去。在去找左边书架那藏着的家伙对话后离开。出了学校后遇到赶来的KOJI和卡琳，卡琳被她父亲带走后跟随KOJI来到右边的房子里。等KOJI走了后去2楼找HACHIRO，结果又再次干了一场。由于medabots的爆炸将房间的楼板弄塌了，HACHIRO掉了下去，好在mine手疾眼快，一把抓住了他，并将其拉了上来。下楼后看见Rubberobo Gang的两个家伙在这里，正在往外逃。出了房间后看见了KOJI、HACHIRO和管家，等HACHIRO回家后，艾丽卡匆匆地跑来又跑开了，去看看她吧。和警察部队的胖子对话时，由于疏忽，被抓的Rubberobo Gang成员居然给跑了，赶紧追吧。

前往卡琳的家里看望卡琳，在她的家里也见到了KOJI，和卡琳的父亲对话后出来去找艾丽卡。回到自己的村子后去艾丽卡的家里，对话后和艾丽卡进行比赛。不管胜利与否艾丽卡都会离开家，和她的母亲对话以后去研究所找博士。在博士的房间里看见了在这里的蒙面人PHANTOM，等他走了以后去和博士对话，然后再去找奈阿姨。到了她那里以后，她会询问是否愿意再次帮助测试新的medabots，自然是答应了。比赛后，奈阿姨作为答谢会再次送给mine一套medabots的装备，谢过奈阿姨以后前往KOJI的家。和KOJI交换情报以后出来顺便去看看卡琳。之后前往警察部队的大楼，和左边房间内的守门的家伙交谈他便会离开，然后进入找在桌子右边的那家伙对话后，了解了些关于艾

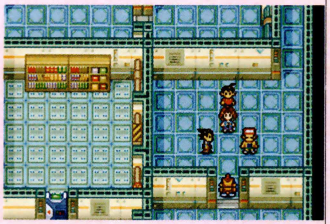
丽卡的消息（如果前往snack bar的话和里面的服务员和警察对话都能战斗，同时获得一些消息）。前往2区的街心公园，见到了在小岛上的DOCTOR，原来他在这里约会（还真是看不出来，呵呵），调查他旁边的狗雕像，Rubberobo Gang的一个成员就会出现，上去扁之，胜利后发现只是穿了他们衣服的小孩子。不过这个正是在警察部队总部里那个寻找孩子的母亲的孩子。警察带走他以后，跟着前往警察部队的总部，等他的母亲将他带走以后，回到公园这里，和雕像旁边的那个男的对话后,他就会和赶来的女友离开这里。再次和DOCTOR对话，已经等得沉不住气的那家伙向mine发起了疯。胜利以后，他便会打开雕像的机关，进入暗道，自然是跟着前往了，这里好像是Rubberobo Gang的一个秘密总部，还是先换身衣服的说。

从右下边的通道进入内部后，却因为不知道口令而被赶了出来，这可怎么办呢？对找外面那个家伙，出来后先战胜他，在他的位置站岗，并从另一个家伙那里套出了口令，这回可以进去了,一直走到最里面，和正上方的两边的家伙对话将他们弄走后也出来，进入右边的房间里，看见Rubberobo Gang又要行动了，先跟着看看吧，一起上来以后，发现原来来到了餐厅右边的走



廊,一直跟着这些家伙来到左下方，先和那单个的家伙干一场后他会逃走，同时警察也会去追。到街心公园后见到了找了很久的艾丽卡，没说几句话她便会离开，一直跟着她来到左边的尽头，在上方的两个楼之间又见到了一个Rubberobo Gang的成员，再次打败他，然后还是跑了。去警察部队总部求援吧,这回他们终于又开始行动了。回到街心公园后这里已经被包围了，不能进入。去左下方的商店,在那里见到了Rubberobo Gang的其他成员,不过他们好像见到了事情的不妙,他们的老大先自己逃走了,并丢下了其他的人。蒙面人这时也会出现,往上和警察对话以后干掉前来单挑的家伙后,和Rubberobo Gang的4名成员一起往上移动,一直来到了学校,并在HACHIRO的帮助下进入学校,而且还得到一枚徽章。这时蒙面人会出现,并替mine把守学校的入口,进入以后在一个女孩的手中得到的一把钥匙。然后再次通过暗道来到Rubberobo Gang的地下总部,先换上衣服的说,在途中看见3个轮胎前去调查,发现了新的楼梯,以前真是疏忽了。进去后回答了口令后终于到达了Rubberobo Gang的指令部。和左边的对话后,干掉右边的家伙后,刚准备离开Rubberobo Gang的总BOSS回来了,而且把mine堵了个正着。不过好像并没有认出来,DOCTOR让mine赶紧进来坐下。

再次进入，坐在右边空缺的位子上，听听他们的会议吧，不然就白混进来了。不过好景不长，被窃取口令的那家伙居然回来了，既然找上了门，只好凭实力说话了。胜利后那家伙就会逃走,和总BOSS对话后会再来一个要求比试的，答应吧，胜利后总BOSS决定让mine成为新任的子领袖，不过mine是不会轻易答应的，适时地脱下了他们组织的外套,可以和总BOSS干一场了。胜利后得到新的机器人骨架，Rubberobo Gang的总BOSS还是不死心，决心让mine成为他的部下，正在mine为难之即,他们的一个部下前来报道有大麻烦了，然后就都离开了。调查Rubberobo Gang总BOSS背后的石碑，再次发现新的洞口，这里居然有很多的小孩子。经过3场不可避免的战斗后，来到洞穴的尽头，里面再次听见一个陌生的声音，



干掉3个机器人以后取得宝箱。里面的石门要装备“SCORPION DOG”的配件才能打开。如果没有的话可以到外边洞穴那有宝箱的那个女的那里买。

一直进入里面后，调查那里的圆台后，Rubberobo Gang的人赶来了，对话后出来后往右走过迷宫，第一块石头要装备上“BLASTO”打开，然后Rubberobo Gang成员会紧跟着mine深入，第二块要装备“ARMA-HEAD”，来到中间一个类似魔法阵的地方，Rubberobo Gang的几个不要脸的家伙居然要3对1的打，胜利2场以后，突然亮光一闪，mine被传送到了一个奇怪的地方。到下边门口换了衣服后，刚要回魔法阵，那3个白痴的家伙也来了，然后又被传到了一个新的地方，对话以后往上走，和里面的老人再次对话后他会离开。我们就先享受一下桌子上的美食吧，不过Rubberobo Gang的那几人可不是很走运，全部被扔到了水里。吃完以后出来，见到广场上的众人，对话中得知众人要寻找丢失的东西，看来又要帮忙了。不过还是先打听一下如何回家比较实际些，来回在村子里转悠了一下,准备从左边出去的时候，看见一个Rubberobo Gang的家伙走进了右边的房间，先去看看吧。原来这个家伙居然到人家这里抢劫糖果，不管怎么说先制止他，然后带着他一起出来。



出来以后到右上方的监狱，下了楼梯将这个Rubberobo Gang的家伙关了起来。出来往右来，见到一个宝箱，得到一个新的机器人骨架，和公主对话能进行战斗，胜利后能得到一个徽章，干掉前来的Rubberobo Gang成员，和女孩对话后再去监狱关人。回到上方的房间，找刚才那个穿绿色衣服的女孩对话，进入左上边的门，坐到右边的凳子上和一老人对话后去找公主，发现公主不见了。和老人对话后到大厅后和机器人对话找到公主，出来后和右边的女子对话进入，见到公主，对话后一直去追公主，中间干掉几个Rubberobo Gang成员，一直到达深处干掉绑架公主的Rubberobo Gang成员后等公主走后，一直前往深处，进入海中的怪物体内，干掉公主的机器人后回来找公主，然后和公主去花园，把在角落里的medabots交给她回到大厅，和公主旁的老人对话后，告别公主回到原先的世界，出洞后回家。

回家后和老妈对话后去艾丽卡的家里，和她母亲对话后去找卡琳，然后来到广场和旁边的人对话后找KOJI交谈，然后去研究所找博士，对话后找奈阿姨，得到新机器人和徽章后分别装备上“COCKPIT、STABILZER、WING、JET ENGIN”4个配件后上了飞船。从种植区的一机器人处得到一个柠檬后，进入旁边的门后取得一个油桶，然后去房间右边的广场，门口和Harvey对话后去和其它机器人对话。之后回到Harvey这里会听见警报，干掉图书室的机器人，调查书架后得到道具，往上去打开电子门上楼梯。一直前往控制室,打败那里的Dr.Armond去广场下边的引擎室，找到Dr.Armond后干掉，和KOJI对话开始问是否去追医生,选不,然后问是否愿意帮助飞船恢复平衡，选是(当然是飞船了,顾全大局),前往控制室和操作的机器人对话后得到徽章，然后要艾丽卡和卡琳帮助操作飞船,到刚开始来的地方找KOJI对话后回控制室。操作另一个控制台,不过看来还不成,去广场找Harvey,打跑警察部队的头目后拣到一块人造偏光板,回控制室。飞船终于得到控制,安全降落了,之后可以到家里可以休息一下了。

看电视后在老妈处得到挑战书，和艾丽卡的母亲对话后前往码头，被带到研究所后，和博士对话后去奈阿姨处拿装备，前往右边城镇的研究所。得到装备后去码头，干掉一队的警察部队成员后装备上“SCOPE HEAD、SCOPE HAND、SCOPE ARM、SCOPE LEG”后按B键选VEHICLE中的Periscope前往小岛。一直往上到达城堡处，干掉警察部队头目后进入。和右边房间的机器人赛跑后到关押小孩的地方战胜导游，再去干掉左边那幽灵后找到通道，进入后换了衣服去GILLGIRL那里坐下听她开会然后和其战斗。一直追过去，在厨房看见Phantom，继续前进看见3人组，打开通路后下去找3人组，但是他们没有密码，去隔壁调查电脑，听6个答案，然后回答3个问题，选择16、medals、no后得到密码。进入干掉一个敌人副手,他逃走后调查书柜和3人组老大一起追击，再次干掉那头目后得到密码钥匙,在桌子上找到另一把钥匙,可是还开不了门。去右边上楼，干掉GILLGIRL得到最后的钥匙，在经过不算是很麻烦的地板装备上SLIPPER开门，然后装备“PLATE BEAM”开另一门。在KOJI的帮助下干掉房间的敌人后，找到艾丽卡,帮艾丽卡在水里找到徽章后，进入上边房间右侧的传送装置,来到了Dr.Armond的地方。对话后突然墙壁崩塌了，闯入的medabots向众人袭来，蒙面人本想阻挡可惜被打倒了，并露出真面目——KIRARA。剩下的就要靠mine了，战胜后，和KIRARA对话后，出去调查连接电脑的玻璃罐，那里的medabots突然苏醒了，这就是最后的战斗了。完了以后返回，告诉3人组一起离开。脱出后就是大家期待的暴机画面了。一定要看完结局啊，因为还有…自己看吧。





■文/LULUKOF

鬼眼狂刀

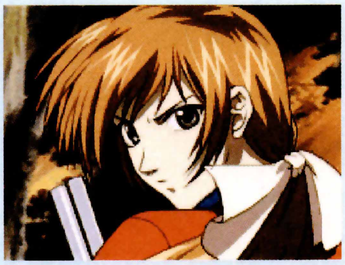
在GBA上发售的本作来自于现今还在热播的卡通《鬼眼狂刀KYO》(SAMURAI DEEPER KYO)，原著为上条明峰，改自动漫的本作在剧情上完美的再现了原作的世界观，各个极富个性的角色及其大魄力必杀技都得以忠实再现，本次的攻略希望能有助于大家。





剧情简介篇

“赏金侠女”椎名由夜牺牲色相诱捕来的“壬生京四郎”，居然并不是传说中“手拿五尺长刀，背上纹有太极图案，拥有像鬼一样深红的双眼，悬赏一百万两的通缉犯”，而是一个赏金只一百文，专吃白食而又好色的小混混，在押送“冒牌京四郎”的途中与追杀而来的敌人战斗时，京四郎显示出其神密的另一个可怕人格——可斩杀千人的杀人者——“鬼眼狂刀”，于是椎名由夜与壬生京四郎在幕末时代多灾多难的冒险之旅就此展开了……本游戏中主角和他朋友们的命运就是由玩家来决定。



游戏系统篇

一.各角色的基本操作

十字键	控制角色在地图上的八方向移动。
A键	攻击，连按为连击。
B键	跳跃，连击中的吹飞攻击，在连击中角色发出蓝光时输入。
L键	无用。
R键	超杀，在气力槽满时可发动。
SELECT	无用。
START	暂停游戏或中断游戏

二.各道具功效

饭团	回复少量体力。
双饭团	回复大量体力。
烧鸡	回复所有体力。
卷轴	一段时间内攻击力大提升。
防具(手套、盔甲等)	一段时间内防御力大提升。
太极	一段时间内呈无敌状态。
注意（不是道具）	饭团们一段时间后会消失，其它道具则不会。

各角色性能分析及实用技巧



鬼眼之狂——新手入门级角色，作为主人公的存在，是大家必用的角色。绝对的强力人物，在所有角色中的攻击力、防御力、超必杀威力都是最高的，惟一的缺点为剑的攻击范围太短，连击出完后有较大硬直，此时极易受到攻击，BOSS战中要格外小心了。建议一般的剑攻击保留第四段不出，或用较强力的A、A、B攻击，因为第三斩的攻击带扇形攻击可杀伤前方大范围敌人。



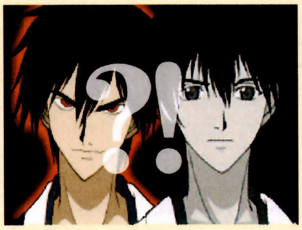
红虎——与鬼眼之狂一样的强力角色，也为新手入门使用级，攻击力与鬼眼之狂不相上下，而且更为出色的是攻击范围很广，大范围杀伤是其最大优势，惟一的缺点为防御力全角色最弱，BOSS战中极易死亡，经常保持血条全满状态为使用该角色的一个好习惯。建议一般的枪攻击保留第四段不出，或用较强力的A、A、B攻击，因为第三斩的攻击带直线性贯穿攻击，可在敌人人堆中突出，以免在某一固定位置受到围殴。最后推荐红虎的A、A、A、B全角色最强连击，360度全方位攻击，用该连技就可以考虑往人堆中钻了，因为敌人越多越可体现该连技的使用价值。



真田幸村——较难上手的角色，最大原因在于该角色的剑攻击力处于全角色最低级别，且连技为突入型小方位攻击，虽然可在连击中随意改变方向，但这弥补不了连技结束后的硬直，但由于其防御力为全角色最高，也正是这一最大优点导致其极短的血条经常处于待补满状态，真是挨打的料啊，个人认为最好用战法：在用超必杀使全屏敌人晕眩后对敌人集中处进行重点攻击灭敌，同时也再次蓄起力槽，如此循环反复可行。



椎名由夜——由于椎名女侠（汗）的火铳是不可防御的，又由于在连射结束后会有装填弹药的硬直，再加上全人物最低的生命和防御，一切决定了她是一名极端型的上级者使用角色，即是若非爽快的射杀敌人就是被BOSS和杂兵围殴致死。个人推荐较佳战法：由于椎名在空中可转身兼可射击两发弹药，所以尽量使之停留在空中战斗，又和真田幸村一样在连续攻击中她是可以改变方向的，故而对自己的反应运动神经有自信的玩家可以考虑地面加空中的组合战法。推荐连技：空跳+方向(转身)+A、A，一可跳出敌人包围，二可取消落地的上弹硬直，战斗时尽量靠版面四角，一旦不敌就用此技突围。



壬生京四郎(隐藏人物，出现方法详见之后的隐藏要素篇)

和鬼眼之狂相比各项能力均较低一些，推荐中级者使用角色。连续斩的范围比鬼眼之狂大，空中可出两连击是其最大的特色，没有较大缺点也没有较大优点的家伙，推荐连技：A、A、B和鬼眼之狂一样，如果背后安全的话，连技A、A、A、B也是不错的选择，因其第四斩是带有接近180度范围攻击的技巧，可大面积杀伤前方敌人。B、A、A的空中二连斩威力大BOSS战较好用。

全BOSS战法

■第1话

本关BOSS的必杀技是蓄力的气弹攻击，在蓄力时间BOSS是无敌的，所以在避开气弹后才可冲上PK，其实无论是哪个角色一套连技加一个超必杀可以极轻松获胜，所以只要玩家喜欢，来硬碰硬也可^_^。

■第2话



本关的BOSS会进行防御，所以要在其受创时大量削掉其体力，利用场景左方告示牌中的卷轴来提升角色的攻击力，然后用积累已久的必杀技可以大量扣其体力。用连斩的话尽量用简短而攻击力高的连技，因为施展较长连技会被BOSS中途防御造成角色硬直，没有难度的一话。

■第3话

本关BOSS不但会从空中攻击，而且展开防御的频率也很高，但是攻击频率较低，且攻击力也不高，对付他没有太好的方法，逮住其落地的机会和他进行肉搏战，使用强力的三连斩或四连斩，一旦气力槽满后就立刻发动超必杀技，可较易解决他。



■第4话

本关BOSS有能使角色陷入行动不能的状态的网攻击，和他战斗要以机动性强的运动战为主（其实就是边躲边打），使用跳跃攻击是削其体力的关键，蓄满气槽后可立刻发动超必杀解决掉他。

■第5话

本关BOSS会小型气弹密集攻击，极难躲闪，但小气弹的攻击力不是很高，加之场景下方左右有两个回复体力的饭团，完全可以硬碰硬的肉搏。

■第6话

本关BOSS会召唤成对的自爆君，跟踪角色再自爆，BOSS必杀技是横向的大爪攻击，发动之前BOSS身体会闪光，这时是表示BOSS为无敌状态，还是跑开躲闪为好，这关开始考验玩家的反应能力和连技熟练度，较有难度，避免GAME OVER关键是自爆君的回避。

■第7话

本关BOSS的超必杀技是大型的回旋镖，不过他的回旋镖实在是行动缓慢兼有规律可寻，只要躲过回旋镖后，就可以上前随意蹂躏他了，难度又下降的一关。

■第8话

本关BOSS是个很讨厌的飞虫，由于其降落在地面的时候很少，基本上玩家沾不上他，打法为乘其攻击角色时用超必杀将其击落，再乘其起身后的硬直时间用连技削血，基本上几个来回就可解决他。

■第9话

本关BOSS的近身攻击力极高，和其进行运动战的周旋十分重要，场景内的饭团一定要在体力底线时使用，过分执着于肉搏会导致很快的GAME OVER，大家要小心了。

■第10话

本关BOSS会发射极大范围的剑雨，要做到完美躲避有相当的难度，在其出场前会有加血道具，一定要留着在BOSS战中用上。

■第11话

最终BOSS信长，其超必杀技有三击，全部击中角色的话玩家就可直接RESET了，躲避的方法是在大爪子将要落地的一刹那跳开，攻击时也以空中攻击为主(椎名在此关优势明显)。 场景下方有烧鸡，为打持久战，大家留着慢用吧。

通关交代了和动画TV版一样虎头蛇尾的结尾剧情，不过个人认为本作比PS上的格斗版还要强些，毕竟没有夸张的读盘和似是而非的招式判定，爽快

隐藏要素篇

■街机模式出现

使用任何角色在剧情模式通关一次，再次进行游戏时就会在主菜单中出现了“街机模式”选项。

■壬生京四郎出现

在剧情模式中使用所有角色各破关一次后，在剧情模式中就可以选择，壬生京四郎使用与鬼眼之狂相同的一系列武器。（用壬生京四郎完成剧情模式会有与其他人不同的特殊结局画面）

■隐藏武器拿法

所有角色的第二种武器，在剧情模式(只能在该模式)第四话，在第一个分支路线(上或右)时选择向右，在途中打破一石灯台后获得，通过该关之后就可选择使用。

所有角色的第三种武器，在街机模式(只能在该模式)，斩杀了第1000个敌人后，从那个敌人身上掉出。如果注意积累的话，在前几话就可入手，不过即使取得也要等到通关后重新游戏才可选择使用（大家倒一个）。

所有人的第四种武器，在剧情模式(街机模式不可！)第十一话亦即最后一话，在第一个分支路线(上或左)时选择向左，在途中打破一告示牌后出现，通关后重新游戏才可选择使用。

街机模式VS剧情模式

■街机模式不能存盘一直到头，而剧情模式在每话结束后都可选择是否存盘。

■街机模式角色过了每关后体力、气力值保留至下关，而剧情模式中在剧情对话发生后角色体力会自动回复，气力槽则降为零。

■街机模式游戏中不能更换武器，也不会发生强制换人情节，而剧情模式在每话开始的时候可以自由更换武器，而且在几个特殊关卡根据使用角色的不同会强制更换使用角色。

■街机模式有高分排行榜，剧情模式没有。在排行榜中可看自己斩杀了多少敌人，正常情况下都有上千人的数量（这意味着玩家点击GBA按钮至少有3000次以上，GBA就是这样坏的）。

兵器谱

鬼眼之狂(壬生京四郎)	
村正	威力较低的初级武器。
斩岩	威力较村正高的中级武器。
彩气	威力最高的武器，带有加快气力增长的效果（活丹？）。
碎刃	威力和斩岩相近，用该武器杀死的敌人会发生自爆，对周围的敌人有伤害，适合杀伤大范围敌人，BOSS战较弱。
红虎	
虎翼	威力较低的初级武器。
狼牙	威力较虎翼高的中级武器。
五羽枪	威力最高的武器。
魔山枪	威力和五羽枪相近的武器，使用该武器每杀死十个敌人，就一定会出现一个饭团。
真田幸村	
正宗	威力较低的初级武器。
水斩刀	威力较正宗高的中级武器。
表斩	威力和水斩刀相近，但它能提高斩杀敌人后出现饭团的概率。
心斩刀	威力最高的武器，且能随机的使某一敌人眩晕(对BOSS无效)。
稚名由夜	
三连短筒	威力较所有其他角色初级兵器高的武器。
重弹短筒	威力最高的武器。
散弹短筒	威力较其他武器为低，但是带有散弹效果。这个武器好像有BUG！
贯通短筒	威力较其他武器为低，但是带有贯穿效果。（但飞镖不可贯通）

■游戏的BUG

椎名由夜的第三种武器和第四种武器出现了效果错误的现象，第三种武器散弹短筒该有的扩散效果并未体现，而作为本该只有贯穿效果的第四种武器贯通短筒却带有了扩散功能，导致了散弹短筒的完全无用。（大家哭一个）



电玩新势力 特别纪念版之二 定价15元 (双光盘)附赠精美礼品
BIO HAZARD 生化危机典藏纪念
生化危机 享受恐怖每一刻!
现已接受邮购
最终幻想
跨世纪巅峰体验
最终幻想典藏纪念
定价15元 (双光盘)附赠精美礼品
电玩新势力
特别纪念版之三
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底) 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取

有看又有听点心实惠又可口

~~原价10元~~

特价8.8元

5月7日发行

现已接受邮购!





这次的B盘《**最终幻想X-2珍藏CD**》收录了目前人气极旺的超大作《**最终幻想X-2**》中广受好评的游戏金曲20余首。其中收录的游戏插曲“REAL EMOTION”与主题曲“1000的言语”完全版更是玩家不可错过的珍品。FF系列名曲最速收藏,优美旋律不容错过!



2003年“点心”8.8元VCD+CD双光盘超值风暴强袭!!

电玩新势力VOL.15





任天堂全明星交响CD
优美恢宏的华彩乐章
曲曲经典都是你所熟悉的

电玩新势力VOL.16





总帅高达经典名曲收藏
高达名曲一网打尽
热血震撼百听不厌

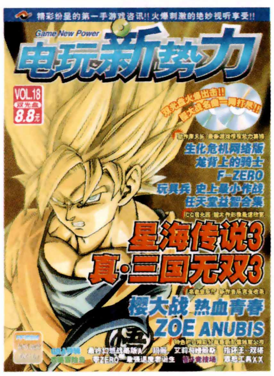
电玩新势力VOL.17





最终幻想1-10代交响音乐
气势磅薄规模宏大交响乐章
重温FF系列15年流金岁月

电玩新势力VOL.18





樱大战珍藏版CD
15首樱大战各代金曲全收录
绝对都是罕见的珍品!

电玩新势力VOL.19



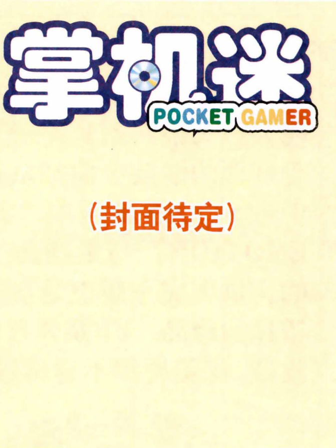


恶魔与天使珍藏版CD
恶魔城月下夜想曲和心跳回忆
精选名曲欣赏!

邮购地址:北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编:100061 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取

GS GAME SOFTWARE

电子游戏软件新书大好评热卖!!



GBA游戏VCD+全彩掌机迷附赠大幅海报，开心购买，绝对超值

掌机迷(1)

■开心价:10.00元　4月底出版



最新动画资讯，精品动画VCD，本期新增加超时空要塞音乐CD，超好听！

动感新势力3

■定价:8.80元(双光盘)　已出版



2003年以来十余部经典游戏MTV，游戏音乐CD电玩新势力金版，银版之后第三弹。

MTV3 红宝石版

■定价8.80元(双光盘)　5月中旬出版



电玩新势力特别版之二。生化危机系列经典大回顾。享受恐怖游戏每一刻！

生化危机典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现已接受邮购



电玩新势力特别版之三。游戏史上大人气最终幻想系列，感动无数玩家，历久弥新。

最终幻想典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现已接受邮购



电玩新势力特别版之一，樱大战系列游戏，动画OVA，舞台剧精彩回顾，收藏精品。上市爆卖！

樱大战典藏纪念

■定价15.00元(双光盘) 第二版接受邮购



20首经典游戏MTV全新设计全新说明书及中外文歌词对照。金版MTV姐妹篇

电玩新势力银版MTV

■定价6.80元　现已出版发卖

电玩新势力DVD

第1、2辑（已出版）。第3辑(5月中旬出版）。　每本10.00元

动感新势力

2003年第2期(已出版)单光盘6.80元。第3期(已出版)。第4、5、6期双光盘8.80元

电玩新势力

第12期（单光盘6.80元）。第13期(双光盘10.00元)。第15、16、19期、20期（双光盘8.80元）。其余各期已售完。

电子游戏软件

2003年2、3、4、7、8、9半月刊，每期8.40元。5/6合刊10元(双杂志双光盘，动新创刊号)，
10期、(双光盘樱大战纪念金典2)11期9.80元　(2003年第1期已售完)

游戏批评

第5、7、8、9、10、11、12、15、16、17辑有售，每册6.50元。
2003年新游戏批评18辑6.50元

游戏的设计与开发(只限邮购)　50.00元

电子游戏软件2000年合订(上)　28.00元

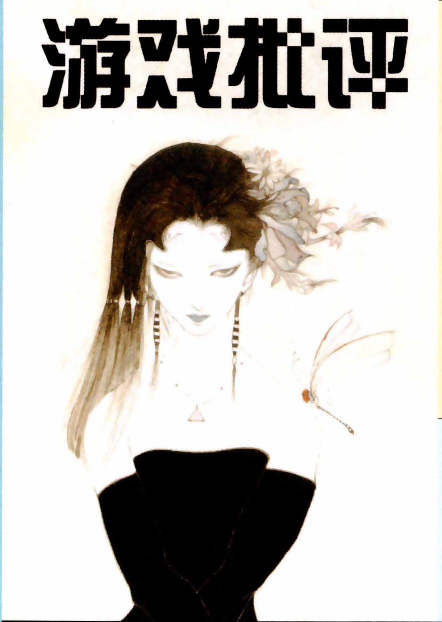
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底)
邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

《电软》5月再出新书　全面打造游戏理论

海派4人组全新栏目制作

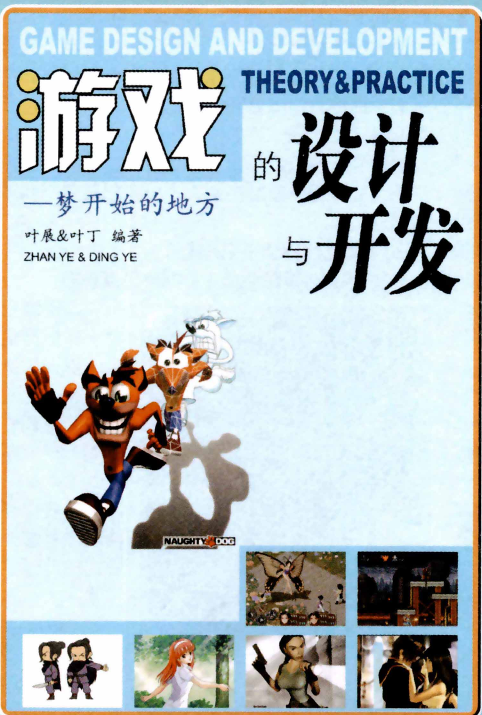
中国游戏业与国外游戏业差距究竟有多大
《游戏批评》第18辑5月中旬将揭开谜底

144面大32开
定价：6.50元



- **第一大特稿《中国游戏人的生存状况调查》透露，我们身边其实早就有一大批投入到最先端游戏开发的中国人，只是因为种种原因不为人所知而已。**
- **第二大特稿《美国、欧洲、日本、中国——游戏人谈游戏人》，在中国虽然总体仍未长足发展，但离世界的距离已绝不是如我们想象中的那么遥远。**
- **《游戏历史部分》、《游戏中毒研究》、《游戏杂感》、《游戏感悟》、《游戏与现实》，全新栏目任由读者品评。**

游戏批评究竟应该是怎样的一个东西?究竟应该在电子游戏媒体中扮演一个怎样的角色?它的定位究竟在哪里?究竟应该继续争论和讨论那些不属于我们的东西,还是应当去寻找和发掘些别的什么? 以新面目出现的《游戏批评》是一个平台:一个既给玩家说话的平台,同时也是一个给中国业内人士说话的平台。我们试图反映真实,就要面对真实,给中国业界内和中国玩家里真实的声音。



国内第一本全面讲解游戏设计与开发的图书5月下旬面市！

有志于游戏的青年们，空有热情而无人指引时，这本书也许能给他们指点一些路数，拓展他们的视野。

本书内容基本上涵盖了游戏设计开发的所有主要阶段和层面，甚至包括国外大学实验室新出炉的理论和技术：基本游戏理论和游戏性；游戏设计、二维和三维美工和动画技术、三维图形和人工智能、软件工程在游戏开发中的应用、游戏学院教育等等。

这本书完全不同于一般的技术书籍，它兼顾了游戏设计与开发中的技术层面和艺术层面，使人感悟到文理可以互通，历史知识可以驱动技术发展，具有很强的可读性。面向对游戏开发感兴趣的青年人（广大中学生和大学生），以及游戏开发公司中的年青人。

作者叶展，清华大学自动化系本科毕业，先后取得美国伊州理工学院的计算机硕士学位和卡内基美隆大学的人机交互硕士学位。赴美期间一直兼任国内《电子游戏软件》杂志的驻美记者和特约撰稿人。

500面大32开，定价：50.00元（只限邮购）

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底) 邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

GBA电池大全

作者：PDX（QQ：52095341）

开始　人证-草帽歌.mp3 - M...　MyIE2 - [res://msht...

科普之声

天语：在邮箱中发现此信，当即采纳，感谢读者的支持。另外，本人邮箱不再负责邮购问题。

天师，您好！

本人是在校高中生，看到电软第8期介绍了GBA很多烧录卡的知识，后来也买了一套GBA link来玩，真是非常爽，看到很多GBA玩家在电池方面存在不解，自己看电软也有4年多了，在这方面恰好懂一点，所以突发奇想就写了篇关于电池的文章，也是我第一次写些东东给电软。不过本人语言方面级差，肯请你多般改正，我不求被刊登，只希望和您以及广大gba玩家交流。　本来想以写信形式寄过去，但自己没有数码相机，搞不了一些图片，所以还是用E－mail来的方便，随便带上几张图片。愿电软办得越来越好！

GBA电池大全

现在玩GBA的人越来越多，各种周边也热卖起来，特别是烧录卡和各种照明设备的热卖，使得GBA也变得非常耗电，给它提供“动力”的电源也品种繁多，因此很多玩家在选购和使用上存在误区，所以就著成下文。当然由于自身原因，文章中有些错误不可避免，恳求广大玩家指出。

GBA是耗电大户

目前给GBA提供电源的方法普遍为套充电源、充电电池和变压电源三种。市面上销售的二三十元的套冲电源多为国内组装，用起来最多能撑4～5个小时就不错了。由于其里面的内芯使用的是7号镍镉充电电池，而7号充电电池由于制造的原因，容量最多600mah，根本不能和容量为1800mah的



↑杂牌充电电池应尽量抛弃。名牌则要买真货。

镍氢充电电池相比。当然任天堂官方推出的AGB－003专用套冲使用的时间较长，不过国内较难买到，且价格贵，充电器是用110v电的。像北通牌的套冲还是不错的。要注意的是，有些套冲可以边玩边冲电，但因为有些厂家在变压器制造上偷工减料，长期这样使用会导致GBA喇叭发出“嗡嗡”的声音，搞不好可能会烧坏机子，所以说最好用电池来玩GBA。

常见的5号电池有碳锌电池(也叫锰电池)、碱性电池和充电电池。碳锌电池目前使用最为普遍，其价格便宜，一般0.5元/对。但它的容量较小，用来玩GBA最多1～2个小时。

碱性电池的容量较大，内阻比碳锌电池小得多，适用大电流的数码产品，常见的品牌有南孚、金霸王等。一般一对碱性电池玩GBA能达10小时以上，是GBA较为理想的电源，但碱性电池的价格较贵，对于我这样在校生来说，可是一笔不小的花费。因此绝大数GBA玩家采用的方法就是用充电电池，虽然买电池加充电器一次投入较大，但从长期来看可是非常划算的。

充电电池按材料可分为镍镉充电电池、镍氢充电池和锂离子电池。由于锂离子电池主要用在手记和笔记本电脑上，所以在这不多讲（GBASP内部用的就是锂离子电池）。



←充电器也要特别小心。



↑日立的「急速充电器」？

镍镉充电电池（Ni－Cd）

是市场常见的充电电池，其内阻小，输出的电流较大，可以反复充电500次以上，一般镍镉充电电池的容量在600～800mah左右，但它的最大缺点是具有记忆效应（记忆效应就是电池使用时，电量没有用完就重新充电，经过多次反复浅放浅充电后，其容量就会减少，电量还没用完电压就下降），长期不正确使用会使电池充不上电直至短路报废，所以不推荐用来玩GBA。常见的品牌有GP超霸、南孚、奥迪双钻、超音速等。

镍氢充电电池（Ni－MH）

容量比镍镉充电电池大，记忆效应小得多，可以反复充电500～1000次左右，因其放电电流比较平稳，常用数码相机、随身听、CD等电器，所以也多为GBA玩家使用。镍氢充电电池容量一般都在1000mah以上，目前最大的达2100mah，在我们这里常见的国内品牌有GP超霸、次世代LEXEL、品新、德赛、长虹、奥迪双钻等，其中以GP超霸这种充电电池使用最广，市场上假货也最多。下面重点讲下GP电池的选购和辨别真伪的方法。GP超霸电池的容量有三种型号，有1300mah（25元/对）、1600mah（30元/对）和1800mah（38元/对）(价格可能与其他地区有出入）。电池除以吊板装单卖的形式外还有以套装形式出售，一般有4节1300mah电池加充电宝1代（16小时慢充）、4节1600mah电池加充电宝2代（慢充加定时断电）、4节1800mah电池加充电宝3代（1小时快充），其售价大约为70元/套、90元/套和270元/套。假冒的GP超霸主要有两节吊板装和四节塑封简装，在一些小摊经常可以看到它的身影，其价格一般低得离谱，大概6元/对左右，有些黑心的BOSS将假货抬高到真货的价格出售，加上假货的包装仿真度相当高，用户很难识别，一般正品超霸电池辨别的方法有：





散装版电池

1、重量比普通干电池重2倍；
2、电池外观颜色纯正，假货外观模糊；



3、电池正极＋标识符是椭圆形，假货是圆形；
4、电池底部有"GP"两字钢印；
5、底部包装周围有激光烧蚀的"正品"二字；

另外我个人认为像奥迪双钻这种四驱车电池是可以用来玩GBA的，但这种电

池假货也较多，一般来说，正品电池底部都会有"AULDEY"字母的钢印。

还有一种充电电池是未正式包装的工业散装电池，这些电池大都是散装，价格比品牌的电池低得多，但实际使用效果和原装的差不了多少，手头紧的玩家可以考虑。要说明的是，充电电池实际容量达不到外包装上标称的容量，一般只有实际的80～90％左右，像GP超霸1800mah经测试其容量大约为1650mah左右。



好马配好鞍

好的充电器同样重要，电池的能量都是它给的，充电器的作用就是恢复电量，好的充电器还可以保护和延长电池的使用寿命。充电器也分慢充和快充，慢充电流一般为100～180mA左右，快充电流可达500mA以上。充电方式有恒流充电、脉冲充电和涓流充电，至于慢充好还是快冲好？其实也没有一个确切的回答，很多人都认为慢好，认为快充会伤害电池，其实真正伤电池的是过度充电和过高的温度。不过现在有些大牌的充电器使用了很多智能芯片控制技术（例如：自动停充、过热保护、电压监测、电流切换等），能够有效解决这些问题，像三洋SANYO、日立Maxell、松下Panasonic、SONY、IMAX这些品牌的充电器充电性能都是不错的，但价格都上百元以上，国内有名的品牌有劲牛KN－5060、GP充电宝等，其价格适中，玩家可以参考。买其他充电器时要注意做工是否精致，铭牌是否都表清楚了工作电流，条



件允许的话可拆开里面看看电路的好坏。如果购买的充电器没有上述功能，也可以通过计算公式来算出充电时间，以减少对电池的损坏，公式为：充电时间=电池标称容量×充电系数1.2~1.4÷充电电流，一般慢充取1.4左右，快充取1.2，例如一节1800mah的电池以100mA的电流充电需25小时，用500mA的电流快充需5小时左右。

充电电池的保存和维护



←不知道这种套装产品的质量如何。

主要有下面几点：

1、一般新买的镍镉充电电池有少量电，镍氢充电电池则离出产日期越近，电池的余电就越多。买回后要对电池进行3次充放电，最好用慢速的充电器来充，且第一次充电时间要适当延长，这样对激活电池的容量有利，使电池性能达到最佳。

2、充电时要注意充电器周围通风散热，尤其是快速充电器。有些充电器带有透明电池盖，这些东西对散热不利，取掉最好。



这么多著名品牌，买哪个呢？

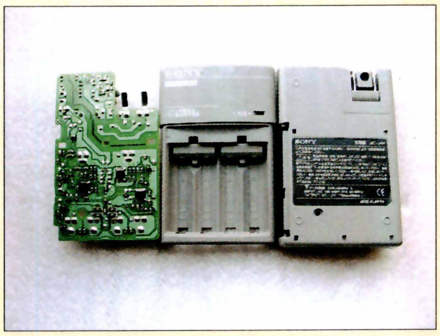
3、电池刚充满后不要马上放进GBA里玩，因为电池刚充完电，内部电压较高，需放置十多分钟后才可使用。

4、不要将不同品牌、容量、新旧的充电电池混合使用。保持电池的外包装完好，如果有破损，最好用胶布粘好，防止电池互相接触造成短路（我曾把电池放在裤带子里面，结果给烧穿了个洞-_-：）。

5、电池要一次性充满，不要没充完就取下或充一会玩一会。

6、对于想长期存放的镍氢充电电池，要从GBA中取出，然后充满电再存放，否则长时间放置后，你再想使用这些电池时，你会发现电池已经坏了，这是电池的自放电现象就会造成电池的过放电，所以镍氢电池的保存的最佳条件是带电80左右保存，而镍镉充电电池需放完电再保存。

7、镍氢充电电池也有记忆效应，但比镍镉充电电池小得多，尽管这样，从延长使用寿命角度来看在电池充放电达30～50次时，可以对电池做一次深度



放电，当然放电不是接个小灯泡，一直到不亮那么简单，这样做的话往往会过度放电，反而伤害电池。所谓的深度放电一般指使电池电压下降到0.85V－0.9V之间，通过低电压小电流的放电，达到这个值的时候，电池就能恢复到最大的容量，延长使用寿命。但如果继续放电，一旦低于0.8V就有可能造成对电池不可逆的伤害，反而是影响了电池的寿命。对电池深度放电比较好的方法是购买有放电功能的充电器或专门的放电器，如果没有也就算了，这点损失和电池总寿命算不了什么，一般我们玩GBA时，灯变红后还可以玩一段时间，到灯微弱的时候就可取下电池充电了。

三洋

国际电池权威SANYO 玩GBA不妨使用三洋



天语：要树立品牌意识。在电池领域，公认比较强的是三洋公司。如果玩普版GBA，我们不可能只买国产南孚，因为这样会花很多冤枉钱。实际上，聪明的玩家很早就使用了充电电池，而以前不提倡充电电池的原因仅仅是缺少这样一篇好文章？注意，充电时别充流汤儿了。



←三洋1850毫安全力以赴！

文：玉米（特约） & 潜水（北京）（电软版权所有，未经授权严禁转载）

XBOX DIY之路



——玉米：咳，大家好，在这里由我和XBDIY准达人潜水兄为大家献上的一些关于XBOX的东西，希望大家能喜欢，在这里我先作一下自我介绍：我叫玉米，男，身体健康，品行良好，风华正茂，欲寻求一位……（被天师拉了下去）

潜水（擦汗）：为了能让大家对XB有一些新的认识和了解，购买后不至于回去当电暖气或什么东西的垫子，我们觉得有必要为XB正一下名了，其实XB真的是相当不错Dl啊。

——玉米（爬回）：我怎么越听你越像JS请来的枪手，摆出一幅准备叫卖的架势啊？

潜水：呵，不好意思，一说到XB我就激动，因为XB的性价比可以说是三大主机里最高的，而且有伟大的SEGA，伟大的MICROSOFT，伟大的INTEL，伟大的NVIDIA……

——玉米：我……我们……说点儿实际的行么？

潜水：好吧，那这一期我们就先从机器的型号和直读说起吧，以后会逐步地介绍一些XB的操作系统和相关软件and模拟器及其它的一些东西，希望能对那些关注和喜爱XB的朋友们有些许的帮助。

——玉米：我都等不及了，费话不多说，为了让大家能选择一台自己比较放心的XB，我们现在先从XB的主机型号说起吧。

潜水：好啊，XBOX这种机器的版本是按照内核和构造来分的，目前有V1.0，V1.1，V1.2 三种版本，呵呵，是不是比PS2型号少多了？

——玉米：嗯，微软果然够简洁明了，不像SCE……动不动就分出个3什么什么01版，3什么什么06版，07版一类的，由于国内的这种大环境，可以说世界各地的各种型号的PS2在这里结集，不让人头痛才怪……，扯远了，我们继续说XB，这三种机器的型号具体有什么区别呢？

潜水：V1.0的机器是第一批产品，用了汤姆逊的DVD光驱，不能读取CDR；V1.1的机器相对与V1.0做了一些简化，少了一个风扇，整合的程度更高了一些，采用的是三星DVD光驱，纠错能力要比汤姆逊强一些，并且可以读取部分的CDR了，但是据说效果也不是非常理想，LPC总线部分的焊点没了，更利于装直读……（汗，不知道微软有什么打算）；V1.2的硬件上没有什么改动，但内核的版本有变化，具体不详。

——玉米：原来是这样啊，看来对于打算ＤＩＹ的朋友来说还是V1.1合适一些……不过国内现在都能买到哪几种版本的机器呢？

潜水：现在所有的日版都是V1.0的机器，包括后来的播放套件捆绑版，像早期的美版（原配大手柄）也是Ｖ1.0版的。后期的美版（原配小手柄，同捆JSRF、SEGA GT2002），是V1.1版的，港版、台版都是V1.1，电源为220V。

——玉米：那1.2版的呢？

潜水：我刚才不是说了么，具体不详，等以后有了详细资料一定会第一时间为大家介绍的。

——玉米：KAO，那我不想Ｖ1.2了，算来算去还是港版比较合适啊，又是中文界面，又可以读ＣＤＲ，又方便安装直读，又不用买电源，省了省了……嘿嘿。

潜水：……当你都能看出来的时候，价格也已经涨到头了……，按价格来说，港版的机器价格都比较高；如果购买日版机器的话，自己也可以升级到中文界面的，但110V电源比较麻烦，而且不利于安装LPC类型的直读，价格可能是最低的，但也有传说V1.0的机器质量要比后来的好，这点就无法证实了。

——玉米：原来可以自己升级到中文界面啊，前几天在一个ＢＢＳ看到可以把XB电源板稍微修改一下就可以变成220V么？那如果有ＪＳ把电压和界面都做过手脚，把Ｖ1.0的机器当V1.1的机器的价格卖，从中牟利怎么办？

潜水：哼哼哼（得意）……我早就猜到你会这么问，我们可以看一下能不能读CDR，能读CDR的话应该就是1.1版的了，而且1.1版的光驱托盘比1.0的多了两个圆形的孔（汗，实在不知道该怎么叫了）；还有一种办法就是看主机生产日期，2002年8月前的机器肯定是V1.0版。

——玉米：那么早的机器现在可能都不好找了吧？

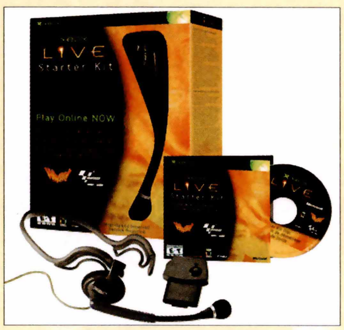
潜水：是啊。

——玉米：那如果ＪＳ把光驱也换了呢？

潜水：…………别逼我骂人。

——玉米：…………我只是好奇……你继续，说完机器型号了吧，那介绍一下其它方面吧？

潜水：嗯，机器说完当然是要说外设了，先说说手柄吧，就质量和手感上来说，美版的小手柄要好过日版的手柄；港版也是小手柄，但是感觉还是美版的小手柄最为地道；现在市面上卖的那些早期的美版大手柄基本都是二手的，价格比较便宜，100－130元左右就能拿下了，如果大家需要对战或多人同乐的话，建议购买美版的小手柄（美版日版的价格都在280RMB左右）。



↑XBOX网络套件。有了它就能享受到非同一般的游戏新感觉。

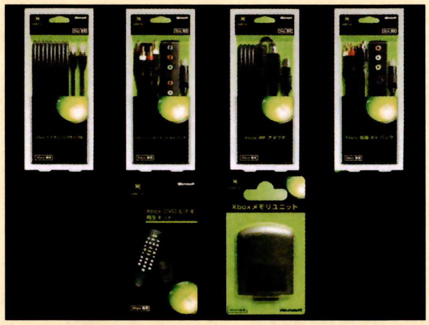
——玉米：后期所有的ＸＢ都是小手柄，你让我怎么区分啊？

潜水：这个东西区分的话就需要仔细地看了，美版的XB LOGO是黑底色绿颜色Dl，跟开机LOGO一样，日版是绿底色银白字跟XB主机上的一样．美版按键标识是内嵌式的，日版是浮刻上的，如果仔细地看我感觉还是美版的做工比较细一些。

——玉米：唉，服了，其实我倒觉得大家没必要这么迷信这种东西，美版日版手感不会相差得很远，看感觉就是了，用着哪个版本的顺手就买哪种，用自己的手来感受手柄的好坏才是最重要的。

潜水：嗯，玉米说的对，其实再多买一个手柄对于一般人也就够用了，如果像玩支持四人同乐的游戏就可以考虑一下PSX手柄转XB手柄的方法了。

——玉米：这个比较实惠，PS2的原柄加一个转换器（价格在60RMB左右）也要比XB的柄便宜不少，而且还能用在PS2上（废话）。对了，潜水，这个支持不支持256阶啊？



潜水：支持，当然前提是你PSX的手柄是256阶Dl。

——玉米：行了，别在手柄的问题上说不清了，说说别的还有什么外设吧？

潜水：现在XB的外设大概有这么几种：手柄、记忆卡、AV线、AV扩展盒、RF线、色差盒、DVD播放套件、XBOX LIVE套件、联机网线、等等。XBOX因为自带硬盘，有5万格记忆，所以除非是你要和其他人交换记录，其它情况下记忆卡几乎是用不到的；但如果XB经过改机，交换记录=PC+网线，所以记忆卡在这里可以完全不必考虑购买。

——玉米：记忆卡在这里就不多说了，现在可能买都不好买……；关于网线，自己动手丰衣足食，2块钱成本（水晶头两个，网线X米）和官方1000多日元的效果没什么区别；RF线，是为原来比较老的电视准备的，就是那种没有AV及S的电视机，大概没有几个人会用那种东西来玩XB吧……；DVD播放套件和XB LIVE我们会在以后详细的讨论，所以在这里就先说说视频音频输入设备吧。

潜水：这里我建议大家如果要是买S线或者色差线最好都买带端子盒的那种（S和色差盒价格都在230RMB左右），那些基本可以保证是正品。S端子盒也就是那种我们平常的AV扩展盒。

——玉米：端子盒是啥？？

潜水：是带有5.1声道光纤输出端子的一个东东；现在几乎所有XB的游戏都支持5.1的，那样究极的画面加上那么完美的音效，可以说是效果最为豪华的主机了。（自我陶醉状）

——玉米（小声）：我说玩XB版真三国无双2的时候发出无双时的声音怎么那么刺耳……。

潜水：那叫环绕5.1，对于游戏的3D声音定位来说，XB的音频解码芯片是非常强的。你还小，不懂……，

我们接下来直读的问题…………

——玉米：……明显逃避问题的态度嘛，我还没说完呢……

潜水（无视）：XB直读的原理是这样的：XB Z版盘上都有微软的数字认证签名，没改机的BIOS程序在读盘的时候会去验证这个数字签名，而D盘没有这个签名当然不能被读取。而直读芯片里的BIOS程序是被修改过的，跳过了认证签名这一步，所以无论有没有数字签名，都可以读取。

——玉米：打个比方，就是说每个高速公路口都有一个收费站，现在这个收费站被取消了或是我们绕道上高速（虽然说不太现实），自然这笔费用就没有了，是这样吧，潜水？

潜水：嗯，现在大体上是有两种方法让这个收费站消失或绕过……，一种是更换BIOS芯片（平常所说的换TSOP），另一种是加装LPC总线芯片。

——玉米:这两种有什么区别么?在功能上和用途上?

潜水：在这里我首先说明一下：直读能够实现的功能和安装方法没有任何关系，而是取决于芯片里的BIOS程序是哪个版本。

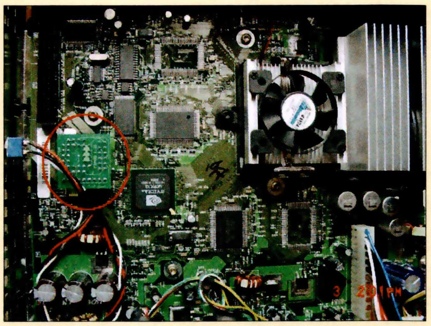
——玉米:也就是说这两种方法达成的目的最终一样?

潜水：是的，更换BIOS芯片的方法，是用已经写好破解BIOS程序的芯片来替换机器上的原始芯片；而加装LPC总线芯片，是在不破坏原机的情况下，在主板的LPC总线上加装一块直读芯片，机器在启动的时候，屏蔽了原始芯片而来读取这块芯片，从而达到改机的目的。

——玉米：第二种方法比较普遍一些啊……PS2都是用的第二种方法；而第一种方法需要把原来焊在XB上的BIOS芯片用热风枪取下来，然后用一个已经写好破解程序的BIOS再焊上去，这种方法近来好像比较流行啊。

潜水：是啊，因为这种方法的成本很低廉，几十块钱就可以搞定了。

——玉米:不过这两种方法应该有各自的优缺点吧?要不然为什么要出现两种改机方法?



潜水：其实就吹换TSOP的方法来说得到利益最大的是商家，因为成本可以降低。有利于玩家的地方，我想应该有以下三点：1、节省费用。2、因为是芯片更换，所以装好之后,肯定非常牢靠，不会出现什么问题。3、可以利用主板总线来刷写TSOP，也就是说玩家可以自由更新BIOS的版本，但这个是有一定风险的，具体方法以后再说（天师:KAO，又是以后再说，骗稿费呢吧？）。缺点：主要就是这种改装方法不能加装开关（玉米：现在有一种芯片可以通过外接开关的方式来完全屏蔽直读，从而达到又改机，又可以上XB LIVE），除非你再把原来XB原厂的BIOS刷回去，否则绝无可能上XBOX LIVE了，而且BIOS刷新一旦失败，只有重新更换芯片的份了。

而LPC总线芯片，有两种情况，一种是带开关，可以随意刷新BIOS。另一种是不带开关，BIOS也不可刷新；前者可以说是完美的直读芯片了，可以用开关控制机器来选择直读芯片或者原始TSOP所载的BIOS启动，也就是说，可以用开关切换机器的状态为改机或未改机。所以要上XB LIVE又要加直读的话,这是目前最完美的解决方法。现在市场上可以加装的LPC芯片,大多是后者。所以建议如果选择加LPC芯片直读的话，最好选前者。惟一的不足是价格偏高，焊点有松动的可能。

——玉米：原来是这样啊，看来选哪种就看大家以后的用途和喜好了。

潜水：是啊，其实起作用的还是BIOS。

——玉米：BIOS是起什么作用的?

潜水：BIOS是基本输入输出系统（Basic Input Ouput System）的缩写，其实你可以把他理解为XBOX的启动系统，硬件检测、初始化、签名验证等等都是由它来完成的，之所以能够玩D版，就是因为有了被破解的BIOS，而且版本在不断的更新，功能在不断的增强，与时俱进啊……。

——玉米：汗，你正经说话行么？都有哪些超级功能啊?

潜水：虽然BIOS的版本不断更新，但对于我们普通玩家来说，只要BIOS具有以下的功能就足够了：

1、免PATCH功能

一般D版的光盘会打一些PATCH以便在改过机的XB上运行，但现在出的盘很多都不打PATCH了，所以如果BIOS没有免PATCH，这种盘就玩不了。可能买机器比较早的朋友都会出现这种问题吧？像格斗超人那批盘以后好像就是这样了……

2、出舱免重启功能

就是在游戏途中按出舱键,机器不会重启动，一些XB上运行的软件需要这个功能，比如DVD播放软件DVDX。

3、支持大硬盘功能

如果需要给XB更换一个大硬盘的话，BIOS必须支持，否则是无法更换的。

4、手柄重启动功能

利用手柄的组合键，可以重启动XB，就像PC上的热启动。

——玉米：不过，潜水，我有一个问题就是关于手柄重启的那个功能的。

潜水：你不是想说只要是装了EVOLUSTION X操作系统（简称：EVOX）的都能手柄重启吧?

——玉米:想问的问题总是被你猜到……没法混了……。

潜水：有两种情况下都是支持手柄重启的，但是不太一样，在这里我解释一下：

1、装了EVOX操作系统的都可以用EVOX的手柄重启动功能，但不是很好用，而且和游戏有冲突。

2、有X2 4974以上BIOS的，可以由BIOS提供手柄重启功能，非常好用，赞。（玉米：光环中文版玩多了吧？动不动就“赞”）

因为我觉得BIOS提供的重启更稳定一些，所以就把EVOX里的关了（默认也是关的），如果这两种情况都满足的朋友打开两者同时使用也没问题，但有一些游戏会和EVOX的手柄重启功能冲突而玩不了,典型的像御珈，光环中文版等，新版的EVOX号称解决这个问题了，但好像不是特别完美。

——玉米：X2 4974是什么?

潜水：现在常用的BIOS就是 EVOX BIOS系列和XECUTER 系列两种，EVOX目前最高版本为EVOX D.6 、XECUTER是X2 4976.02，购买时注意只要BIOS是EVOX2.4以上或者XECUTER 1.1以上，功能上就没有太大问题了。



——玉米：今天怎么净是碰上俩俩的啊？以后再碰上俩俩的你就自己说清有什么区别好了，省得我再问一遍。

潜水：这……是意外。EVOX和XECUTER分别属于两个XBOX黑客小组,EVOX小组只出软件,有EVOX操作系统和EVOX BIOS；XECUTER主要出硬件，XECUTER改机芯片,有XECUTER1.0、1.1，XECUTER2 LITE、XECUTER2 PRO 和BIOS。

——玉米：这……好乱，XB的直读看来不比其它机种的少，怎么区分?

潜水：版面不够了……下期再说吧，我急着回去改DOAX呢……

——玉米：好吧，下期我们谈一些关于XB BIOS的类型和EVOX和换大硬盘的问题吧?

潜水：嗯，希望大家能够支持。



↑把汽车的内饰也改成XBOX风格。

作者的话 小弟平时不善言辞，关于XB和行家比起来好像薄纸一层，欢迎大家批评指正。在这里感谢潜水兄和紫雪兄对我的大力支持和不厌其烦地讲解，感谢石家庄游戏无限BOSS张大海友情提供被虐的XB和周边，感谢EGCHINA。

天师科普园地

文：DieGame.com 红发二阶

VF4EVO 王者的游戏

大概天下最难写的攻略就是vf的了,提起笔,发觉简直就是无从下手。攻略首先必须是“有用”的东西，但那些晦涩难懂的术语几乎让人提不起一点阅读的欲望，尽管在这背后，蕴藏了多么深不可测的智慧和无限的魅力，罗列数据一定不是读者想看到的。所以这样的文章也许应该更倾向于一种来自经验和经历的陈述。

：结城晶

自从vf这个游戏诞生以来，结城晶从来就没有愧对过“主角”这两个字，纵观vf的历史，不难发现结城晶在每一作中的实力都是屈指可数的，并有着许多传奇色彩的连续技。vf2时代的千本拳系列，让多少初学者望而却步，又让多少熟于此技的玩家风光一时啊。话说回来，作为结城晶的使用者，对手势的要求真的很高，他可以说是vf系列中对招式输入最严格的一个角色了，成功发出崩击云身双虎掌一度成为众多初学者自认为成为高手的标志（笑），其实这也从一个侧面反映出使用结城晶的一个误区，并不是招式发的好就无敌了，有许多曾经经历过vf2洗礼的老玩家，结城晶的任何招式都从不失误，但是胜率却并不高，因为他们不钻研系统、攻防而单纯地认为用结城晶只要招发得好就可以了。

跃步顶肘（666P）

vf4以来，跃步顶肘成为结城晶最主要的中段攻击之一，凭借伤害值高、硬直时间小、破招后能够后续多种强力连续技等特点，在对战中，能够瞬间改变角色的攻防关系，在近距离作战中同样也发挥着重要的作用。跃步顶肘的指令虽然不复杂，但重复性较高，如果直接输入666P的话,无论如何快角色还是会向前迈一小步的，而要达到最速发出跃步顶肘除了在指令输入上达到最速之外，也需要具备一定的方法。最速跃步顶肘：按住G时输入指令66同时放开G输入6P。

跃步顶肘发出后，可能产生五种不同的局面，分别是：

1、击中对手处于上段时：这样的情况在实战中还是比较少的，此时轻量级角色最速白虎确认，而一般角色只能后续下蹲状态中K。

2、击中对手处于下段时：跃步顶肘作为中段攻击击中对手，此时对手出摇杆摇晃，二择和逆二择产生。

3、击中对手破招：对手出招时击中对手，此时可以后续的招数有连环腿(66KK)、猛虎硬爬山～打顶肘(下蹲状态中6PP)等。

4、被对手防御：没什么好说的,跃步顶肘硬直时间小于8frame,投技不确认、逆二择、二择和产生。

5、被对手位移：此时对手P确认，当然投技也一样，相应的使用防御拔投和位移拔投为上策。

如何提高自身的反应在发出跃步顶肘后的一瞬间判断出处于以上的哪一种情况是结城晶初学者的必修课。

跃步顶肘击中对手破招后的部分连续技：

跃步顶肘－连环腿

跃步顶肘－猛虎硬爬山～打顶肘

跃步顶肘－白虎双掌打

跃步顶肘－斧刃升膝伏虎扑

跃步顶肘－2P－白虎双掌打（用这套连续技的多为还未能在发出跃步顶肘后的第一时间就判断出对手的状态而盲目点2P，点了之后才发现已经破招了，最后再补一个白虎双掌打的玩家）

里门顶肘（66P）

与vf4时不同，结城晶的两种顶肘的性能和作用有了很大的区别，过去跃步顶肘绝对强于里门顶肘的局面已经不存在了。里门顶肘较跃步顶肘而言出招快，硬直小，但回报率也小，击中对手破招时只能后续一个白虎。

下面说一下发出跃步顶肘后可能产生的几种局面：

1、击中对手处于上段时：此时对手不倒地也不浮空，硬是挨了一下之后站着，此时己方有利。

2、击中对手处于下段时：与跃步顶肘相同。

3、击中对手破招：对手浮空，后续白虎双掌打,下蹲状态中K。

4、被对手防御：与跃步顶肘相同，但由于硬直比跃步顶肘小，被防御后可以考虑强出招，66P（被防御）－扬炮在vf4e中也算是经典连携了。

5、被对手位移：与跃步顶肘相同。

搜下崩捶（3P＋K）

很常用的招式，无论是作为单独的下段攻击还是夹杂在各种招式之后使用的连携，都能发挥其超强的性能。搜下崩捶发出后可能出现3种不同的局面：

1、击中对手处于上段防御时：二择产生，此时最经典的二择便是投技与跃步顶肘了。

2、击中对手破招：最速连环腿确认。

3、被对手防御：最速中段攻击与下段投都不确认，逆二择产生。

扬炮（33P）

扬炮在vf4e中取代了马步冲靠成为结城晶的主力浮空技，相对马步冲靠，扬炮的攻击距离较



大，而击中对手后的浮空时间也有一定的延长，轻量级角色不用破招便能打掉80%左右的HP。在中距离作战中，恰到好处的使用扬炮来改变甚至决定一场对局的胜负同样使vf4e中的结城晶增加了几分霸气。

一些常用的连续技：

●扬炮－P－连环腿（八字步） ●扬炮－P－鹞子栽肩（新技：K+GP）（平行步） ●扬炮－P－马步冲靠－白虎双掌打（轻量级角色，中量级角色破招） ●扬炮－马步冲靠－P－连环腿(八字，轻量级角色破招) ●扬炮－马步冲靠－P－白虎双掌打（平行，轻量级角色破招）

一些特殊条件下成立的连续技：

●扬炮－P－上步川掌（角色撞墙）－猛虎硬爬山～打顶肘－提膝弹腿 ●扬炮－P－上步穿掌（角色撞墙）－P－连环腿 ●扬炮－P－上步川掌（角色撞墙）－马步冲靠－白虎双掌打 ●扬炮－P－上步川掌（角色撞墙）P－上步川掌－白虎双掌打

马步冲靠（下蹲状态中6P＋K）

马步冲靠和扬炮最大的区别就是马步冲靠是可以在下蹲状态中使用的，这也是扬炮不能完全取代马步冲靠的原因之一，其次马步冲靠比较侧重与在近距离作战时发挥作用，这点也是与扬炮所不同的。

由于结城晶的三大浮空技之后的大部分后续攻击都是相同的，所以只写一些不一样的。

马步冲靠一般浮空高度有限，这里写一下中、重量级浮空后常用的后续攻击。

马步冲靠–P－连环腿（八字步）

马步冲靠–2P－修罗霸王靠华山（平行步）

马步冲靠–鹞子栽肩–（平行步）

提膝弹腿（K+G，G按一帧）

看到名字可能有些陌生，其实就是之前的独步顶膝。从名称上就可以看出这招的变化，由原先角色跳起到半空胯张抬起膝盖变成现在的原地象征性地提一下腿。不过这招的性能依然没有减弱，轻量级角色被踢一下就念经保佑对方之后的连续技失误吧。在vf4e中，对手撞墙后有许多角色可以用特定招式进行追加，比如jacky的6K，lau的44P，提膝弹腿也有这样的特性，原本只能

8P确认的撞墙追加现在多出了一个选择，要知道提膝弹腿之后对手是可以受身的，这时候又是自己有利，较8P更加具有压迫性，常常看到被提膝弹腿追加的对手受身之后愣是不敢动，结果自然可想而知。

提膝弹腿－P－扬炮－白虎双掌打（轻量级角色，中量级角色破招）

提膝弹腿*4（似乎只有aoi限定，并且需要破招，第二下提膝弹腿后撞墙）

猛虎硬爬山～打顶肘（新技：下蹲状态中6PP）

vf4e中加入的新技，对输入有一定的要求，在猛虎硬爬山击中对手的瞬间按下第二下P，但人的反映几乎不可能达到这么快，所以只能通过多次练习之后大致掌握两下P之间的间隔时间就可以了。关于这招没什么太多值得花笔墨的地方，只是由于猛虎硬爬山能够使处于下段防御的对手强行站立这个特性，所以猛虎硬爬山～打顶肘应该说是无视下段防御的，第一下令对手站起之后第二下顶肘肯定能够击中对手的。

虎扑（214P）

虎扑－位移－铁山靠，在vf4B版中曾被视为bug的连续技，伤害值为50%左右。我想虎扑这招式也只有在逆二择时使用吧，出招时间超慢且被防御后硬直时间也长，难成主力攻击技。虎扑－位移－铁山靠（虽然修正了那夸张的伤害值，但是这套连续技在vf4e中依然是很强的），需要注意的是位移方向，与脚位是有关系的，简单的说结城晶的哪一只脚在前，就往哪边位移。

虎扑－猛虎硬爬山－打顶肘

虎扑－连环腿

冲捶～单闭裆（6P4）

比较花哨的招式，一般后续连携攻击，使用得当的话还真让对手挺头痛的。常用连携有：

冲捶～单闭裆－捜下崩捶(在这个距离上的连携了，对手动一动就破招)/扬炮/33后各种投技(笑)



开胯(6P+K+G)与扑步翻胯(2P+K+G)

防御破坏技，比较常用的是开胯，破坏对方上段防御，击中后对方硬直时间长，上步川掌与猛虎硬爬山确认，某些角色在特定脚位时连环腿确认。扑步翻胯破坏下段防御，击中后硬直时间短，而且对方如果强行出投技，也就是扑步翻胯击中时使用投，会被对方反抓。

对手受身之后的追加攻击

结城晶在受身追加方面不是非常突出，但是也够用了，背部方向位移半回旋技跳山崩捶非常实用，一是因为半回旋的缘故，不能100%的位移，而是这招不利时间少，常看见跳山崩捶被防之后用崩击的情况出现。另外对手受身后冲上去直接崩扑云身双虎掌也是经常使用的，这是因为崩拳是朝腹部方向位移的，可以和跳山崩捶轮流使用，再加杂各种投技的话绝对可以令对手束手无策。

投技

在vf4e中，结城晶的投技变化很大，心意把（16P+G）较4代大大提高了伤害值，成为结城晶的绝对主力投。步翻胯后最速猛虎硬爬山似乎对某些角色无用(也可能已经不确认了,只是某些角色比较容易通过最速回复摆脱硬直），最不容易打中的是臼守刚。鹞子穿林后最速双掌依然确认,但多了一个3K确认,3K后也是玩的二择吧。顺步里胯后原本确认的最速双掌也取消了。大缠崩捶由于解投指令方向与心意把相同，也只有在贴近墙壁时追求后续攻击而使用吧，普遍使用的后续攻击为：大缠崩捶－PK－提膝弹腿，轻量级角色为大缠崩捶－P－上步川掌－提膝弹腿。

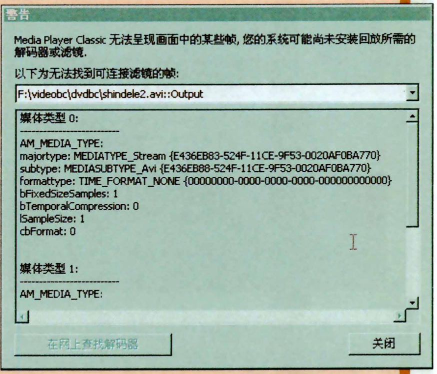
总结

无论使用什么角色,追求特点,追求个性都应该是玩家们所具备的素质。在高手多如牛毛的日本，也很难找到两个打法雷同的结城晶,有的玩家追求快速攻防,有的玩家追求沉着稳健,而更有些玩家完全凭着自己的感觉走。个人风格取决于性格,但更取决于对游戏的态度,每天对战XXX盘的玩家总比每星期去一次机房用LAU PPP之后上下猜一个的玩家强，千锤百炼才能稍有长进,无论天赋如何，认真玩vf，每次从机房归来的途中脑海里都能浮现出今天的收获，这才是vf的真谛啊。实战中如何致胜，如何变得更强，是需靠自己去磨练的，攻略供大家参考。

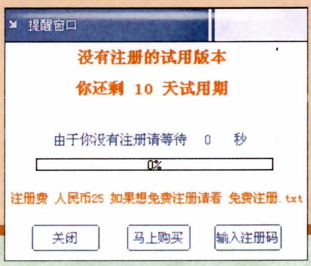
迎接首次媒体播放器的挑战



1、天语曾经很喜欢用这个修复AVI文件。



2、突然有一天，无法播放修复过的文件。



←用FIXVIDEO修复，却可以正常播放。

同时无法截屏了……



3、明明是外国的软件，国内竟然有人要卖25元人民币！？也好，代理外国优秀软件，价格还便宜了十多倍，我买。但你真的是代理吗？别回来您盗了外国的版再以“正版”的幌子出售给我。我可不当冤大头……

天语引以为自豪的WINXP PRO看来要重装了？为此我还特意制作了全自动安装光盘。微软就像得了“非典”，在XP下无论你安装何种播放器，比如7.1或8.0版WMV，一律被预防性地“升级”到9.0且不可卸载。在天语没有查清原因之前，怀疑DIRECT X或是播放器出了什么问题，也可能是解码CODEC部分异常，甚至连HyperSnap都不灵了！

电脑太爱使小性儿，就像天语安装WIN 2003 SERVER，12小时后即卸掉，用不起。

最终还是选择XP，一切，都恢复了。

SEGA SAKURA TAISEN

樱大战歌词秀

1 檄！帝国华击团（改II）

Sakakibara Yuri
榊原 由里



撕裂 黑暗 的咆哮 震颤着帝都
高唱着 爱之歌 战士们一跃而出
少女啊 用钢铁 将心灵武装
驱散邪恶 维护正义
飞驰吧 光速的 帝国华击团
怒吼吧 冲击的 帝国华击团
街灯在消失 帝都受到了威胁
染满彩虹的战士们一跃而出
破晓中 映照出 少女们的激情
消灭邪恶 维护正义
飞驰吧 光速的 帝国华击团
怒吼吧 冲击的 帝国华击团
“我们为正义而战！”
“就算是冒着生命危险”
“我们也决不会退让”
“是一的。是一的，那个…
对了对了 直到哪天 这个帝都…
的邪恶完全消失为止”
“否则我们会继续战斗”
“这就是帝国华击团！”
就连梦想 都在冻结的帝都内 消失一空
怀抱着 爱之灯的 战士们一跃而出
将生命 化为钢铁 生死与共的少女
斩断邪恶 维护正义
飞驰吧 光速的 帝国华击团
怒吼吧 冲击的 帝国华击团
飞驰吧 光速的 帝国华击团
怒吼吧 冲击的 帝国华击团

2 夜的桑巴

将你的伤口 显露出来吧
心的钟摆 来回摇动
我受到 奇怪的 诱惑
※在这里高唱 夜的桑巴
动起来吧
★不要害羞 即使受到震颤
盛开的花 是黑色的花
嘴唇 一下子 重叠在一起
啊啊 夜的桑巴
将灵魂 出卖给恶魔吧
黑色的火焰 在熊熊燃烧
发现 真正的 自己
在这里摇动 夜的桑巴
动起来吧

★反复
※反复

3 东京的假日

背着中国小包 悠闲的漫步在
浅草和银座
巴黎和上海 也在同样的天空下
东京 浪漫的 假日
恋爱 和梦想 全都在这里
※东京 希望之街
东京 自由之都
东京 潮流的风尚
WOO TOKYO 我爱你
那就是 东京
刺激和舞蹈 就在你身边
有点提心吊胆的漫步在
新宿和涩谷
巴黎和上海 也是一样的风貌
东京 浪漫的 假日
恋爱 和梦想 全都在这里



4 樱花前线

火车的车窗 映照出季节的流逝
风送来馨香 恋情翩翩起舞
花儿绽放 春天来到了
打开心扉 轻哼歌曲
带着温暖 向北方 向北方行进
我让花儿盛开
樱花前线 飞花如雪
从火车的车窗 能看到家乡的山水
急切的心情不断洋溢出来 向北方行进
梦想盛开 爱情盛开
你让花儿盛开
樱花前线 飞花如雪
梦想盛开 爱情盛开
你让花儿盛开
樱花前线 飞花如雪



5 欧洲恋爱列车现在开动

从和你相遇的 那时开始
每个晚上 我都无法入睡
真的 真的 真的，心中跳动不已
我想我真的 已经做好了 恋爱的准备
等待 那句话 在那个地方 一直等待
我说不出口 还是你先说吧
忐忑不安 期待不已 心跳如雷
全身心的 想念着你
因为日夜不眠的想 思念逐渐膨胀
真的 真的 真的，我小小的心 几乎快要崩溃
恋爱的预感 真的是这样 无法控制
那个笑容 是奸诈的 温柔是 狡猾的
我说不出口 还是你先说吧
忐忑不安 期待不已 心跳如雷
恋爱列车现在开动 恋爱列车现在开动！
在一个机缘下 一部列车 现在正要开动！

6 在旗帜之下

站起来 擦去眼泪
不管多么荆棘的道路也要勇往直前
守护我的朋友 走我所认定的路
在爱的旗帜下 集合吧 少女们
啊啊 在七夜树下 轻声吟唱
花之都 绽放勇敢的英姿
啊啊啊 了不起的 巴黎华击团
赞扬梦想、希望、未来和正义
手牵着手 走向没有路的道路
即使真心 已经开始干涸
守护我的朋友 走我所认定的路
在爱的旗帜下 集合吧 少女们
啊 在香榭丽舍的大街上 高唱歌曲
在彩虹之都 展现勇姿
啊啊啊 了不起的 巴黎华击团
赞扬梦想、希望、未来和正义

7 思念你之歌

（樱花） 失望的时候 是痛苦的
那时连爱 都会迷失
我忍着泪水 装出笑容
那是连花 都会知道
（堇） 在没有你的 这条街道上
我只能寄托于 回忆往事
你送我的梦想 已经在心中发芽
那是连花 都知道的
（三人） 所以我要成为花 相信爱而试着开花
（爱莉斯）虽然相隔很远 但一想到你
相信我灼热的心情也会开花 啊～
（樱＆堇）爱、梦想和你的言语
可以将人与人相互连接起来
（三人） 所以我要成为花 相信爱而试着开花
相信爱而试着开花

8 愉快的夜晚

（藤枝 大神）真的好高兴 这样愉快的夜晚
能和你一起度过 啊 幸福啊
（大神）哇哈哈哈哈（藤枝）啊哈哈哈哈
（大神）哇哈哈哈哈（藤枝）不用想
（二人）笑开了花
（藤枝）不管人世间 如何悲伤
只有这里永远如此温暖
（大神）有你 有我（藤枝）就会有
（二人）笑容存在
（藤枝）“虽然我们做的事微不足道。
只是唱歌、跳舞、演戏…
但是，我们把笑容带给了大家。
那才是 最重要的。是吧，大神”
（大神）是的（藤枝）不用想
（二人）笑开了花，能够被大家的 笑脸包围
我是如此的 啊～幸福

9 伊卡鲁斯之星

在和你隔膜的夜晚是千年的孤独
虽然大家的夜晚都是相同的夜晚
我的夜晚却是如此彷徨
所以 请给我 那双翅膀
不管去哪里　我只想振翅飞去
孤独的心 在这里 永远无法愈合
跟现实道别 我是星之传说
一个人迎来的早晨是千年的牢笼
慢慢咀嚼寒冷的夜晚
因为这样的早晨 如此痛苦
所以我愿做根细细的蜡烛
现在 就在此融化
所以 请给我 那双翅膀
不管去哪里　我只想振翅飞去
就算到不了目的地　我也依然 要继续找寻
坠入安息之海 我是星之传说



10 如果



如果喜欢上某人
就会划起小舟驶向银河吧
如果喜欢上某人
星星也会跳起华尔兹吧
许多的“如果” 总有一天
一定会成真 一定会实现
希望神能够 听见我的祈祷
希望能够找到那个
全世界最喜欢的人
如果喜欢上某人
我的眼泪会化为珍珠吧
我的气息会化为爱意吧
一定会成真 一定会实现
希望你能够听见 我的祈祷
这是我的小小心愿
啦啦啦啦啦啦

11 红色Cachusha

星星降临的夜晚 你出生了
在母亲的臂弯中 无助的哭泣
不知道高兴 不知道悲伤
像降临的星星一样 无垢的双瞳
你是如此娇小 如此可爱
不知道炼狱的意义 红色的Cachusha
在冰封的大地上 无法流下眼泪
母亲的温暖 将你紧紧包围
不管是谁 都悲哀的活着
决不要一颗 冰冷的心
你是如此娇小 如此可爱
不知道炼狱的意义 红色的Cachusha
如果世界 全都被冻结
如果没有牛奶 我就将血给你
即使在绝望的深渊 也能发现爱
想对你说 红色的Cachusha 啦啦……

15 你啊花啊

（大神） 花的生命如此短暂
犹如梦幻一般 匆匆流逝
啊 残酷的时间没有一点慈悲之心
但是　我的心中
一直盛开的仍是你啊花啊
（樱、玛莉亚）花的生命很短
盛开在原野的 连名字也没有的花啊
（堇、康娜）　花的生命 很短暂
（大神）　　　用生命的极限 尽情绽放
（爱莉斯、红兰） 花的生命 很短暂
（大神） 努力生长 展现美丽
（雷尼、织姬） 花的生命 很短暂
（大神） 光彩夺目的春天的花啊
啊啊　想起初次相见的 那一天
现在我心中 盛开的都是 你花啊
（帝都＆巴里） 眼泪的数目 是喜悦的程度
那些都是 你教我的
生命的尊严 生命的美好
让这样的愿望 永远绽放
（艾莉卡＆古妮西露）
花的生命 很短暂
（大神）
战争结束以后 人们开始谈起了恋爱
（罗比莉亚＆珂古尼可＆花火）
花的生命 很短暂
（大神） 秘密的思念 在我的心中
（帝都＆巴 里）当男和女 开始谈起恋爱
人们的生命 也开始放射出光辉
全部的未来 现在我正紧紧拥抱
怀抱着一颗热切的心 高声歌唱
有多少离别 就有多少相会
那些都是 你教我的
生命的光辉 生命的广阔
让这样的愿望 永远绽放
眼泪的数目（啊啊 花啊）
代表喜悦的程度（你就是花）

12 南风GOGO

南风 南风 GOGOGO 像暴风雨般
尽情吹吧，把忧愁席卷一空，将烦恼带走
变成个傻瓜 那样也不错
灿烂的午后 吵闹不休GOGOGO！
南风 南风 GOGOGO
给我喜欢的家伙 一个吻GOGOGO
南风 南风 GOGOGO
年轻的心 在风中舞动GOGOGO
连绵不绝的吹，缓缓的吹
如果变成傻瓜 一定就没有害怕的东西吧
灿烂的午后 集合吧GOGOGO
南风 吹过天空 快乐在等待着你 GO—
给我讨厌的家伙 狠狠一脚GOGOGO
让眼泪 随风而散GOGOGO
南风 南风 像暴风雨一样，傻瓜GO

14 我的晴空

有快乐有悲伤 每个人的心情都不一样
没见过的街道 没见过的车站 抬头是一片晴空
看着花看着风 我停下了脚步
流动的季节之歌 将它温柔的拥抱
高耸的群山流动的河川 我想起了故乡
快乐无忧 映照在这片 闪闪发亮的 晴空之中
梦想和希望的彩虹 充满了安慰
飞翔到任何地方 在我的晴空中
快乐和悲伤 就像流云
不知何时 就会在空中消失
高耸的群山流动的河川 我想起了故乡
快乐无忧 映照在这片 闪闪发亮的 晴空之中
我生在不一样的地方 在这里和你相见
请你更加爱我吧 在我的晴空下
飞翔到任何地方 在我的晴空下


CAPCOM
GAMECUBE
P.N.03
PRODUCT NUMBER


BETOP
北通产品
SELECT
TURBO
START
ANALOG
精确压感
自动连发
北通类比控制器
BETOP CONTROLLER
反应
压力
方向键、左右操作杆及所有动作按键均具有精确压力感应
可设定
连续动作
所有动作按键可以设定自动或半自动连发功能，尤其是自动连发功能特别适合射击类及动作类游戏
内置大、小振动电机，模拟游戏动作的强弱变化，产生真实细腻的振动效果
BTP-2121
北通神射手2521
BETOP LIGHT GUN
BTP-2521
瞄准精确 仿真退膛
北通方向盘2433
BETOP RACING WHEEL
BTP-2433
仿真力回馈
北通遥控器
BETOP REMOTE CONTROLLER
BTP-2711
手控遥控 无需转换
北通4合1对战器
BETOP ADAPTER
BTP-2712
多功能组合 紧凑大方
北通神射手2528
BETOP LIGHT GUN
BTP-2528
感光导准 百发百中
快 乐 指 南
北通电子的产品均享受"一个月保换、六个月保用、一年保修"的服务保障，使您绝无后顾之忧。
技术支持：020-38736400及support@betop-cn.com，及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症。
在线即时服务QQ号：176634，如同我们在您的身边，随叫随到。
三十分钟之内一定给您回复的网上留言板（BBS），敬请观临我们的网站：www.betop-cn.com。
不断加入的新产品新技术，只要关注我们，就能让您的游戏时光过得更加轻松！
（服务时间：每周七天制，每天9：30-17：30）
北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com E-mail:betop@betop-cn.com
分公司：广州020-81010931 北京010-85634083 上海021-62052398

更多优惠 更多惊喜 就在博凯利欣

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

款款带给您 心动的感觉

本公司宗旨： 我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！

在五一来临之即凡在本公司购买主机者均送16位手掌机一台，会员购买主机均有8折优惠，数量有限送完为止！更多优惠、更多惊喜、就在博凯利欣，快快行动吧！

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器 1800
微软128位X－BOX套餐：主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张 2080
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线） 450
PSONE：袖珍游戏机套餐：主机＋送配件自选价值300元内＋AV线＋20款游戏（自选） 650
PS2代游戏机套餐：39001型/30006型/30002型/39007型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋电源＋AV线＋原支架＋PS2VGA＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选 2100/2000/1980/1850/1780
PS2代游戏机原配：39000型/30006型/30001型＋原装震动手柄＋电源线＋AV线＋完美直读（无需引盘） 1550/1500/1480
PS2代限定版主机37000型(原配振动手柄＋支架＋摇控器＋电源＋AV线＋完美直读）颜色：海洋蓝、透明黑色 2200
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器（任选）＋AV线＋火牛＋30款游戏（自选） 680/630/580/550
任天堂：NGC主机＋手柄＋AV线＋电源线＋NGC（正版自选） 1550

GB GBA单机

GBASP主机＋（GBA卡价值200元内＋GBA电源） 750 颜色：银色、蓝色、黑色（可折叠液晶版）
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）粉透、蓝透 660
GBA32位手掌机（原配）颜色：蓝透/蓝/紫/粉透 420
GBA32位纪念版（SNK）＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 黑/桔黄 610
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/红透 550
GBA2002皮卡丘限定版＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 银灰 630
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数 350/200/165
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选 680
GB套餐：GB厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 220
GB薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 240
GB彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 430
GB数码超薄手掌机＋送GB卡80元内自选 260

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

主机50元/台 GB机20/台 GB套机30元/套 快件邮费

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

凡购买任何一款X－BOX、PS、DC、PS2、主机者均送世界杯足球明星玩偶一个可自选，复读机一部，高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8、铁拳高达人物模型、太8手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手机自选区

PS2套餐：PS2主机＋双震动手柄＋8M记忆卡＋完美直读＋电源＋AV线＋20款游戏自选 1250 型号：30001/30006
九成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选） 410 型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选） 350 型号：7000/5501/7001
七成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选） 315 型号：5500/7002/9003
SS主机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选 260/320
DC主机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选） 450/380/350
PSONE机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选 400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内 400元 超任一体机（送游戏）＋双手柄＋电源 320
NEC主机（手柄、电源、AV线、游戏）250元 GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选 280/130/110/230
世嘉16位手掌机加送两盘卡：300元 NGP彩机＋送两盘卡 220元 WSC手掌机＋送卡2盘 250

主机50元/台 GB机20/台 快件邮费

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太8腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

新产品

快件20元邮费

A、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感) 230
B、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3+MP4+双手柄+AV线电源＋送20款游戏(可对应所有PS游戏) 480
C、足球跳舞毯（想感受一下在足球场上的感觉吗？只要拥有了足球跳舞毯，在家里就能梦想成真，要让您感受到足球场上的刺激，可适用于各种游戏机。要想发挥您的足球技巧，快快拥有足球跳舞毯 210
D、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。） 750
E、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！ 220
F、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力） 90
G、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求 150
H、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲 160
I、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。 160
J、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏 120
K、GBA 32M/64M可录机可录卡；您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现 32M/170；64M/220
L、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选） 350/550
M、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣） 280
N、GBA便携式音箱（可安装在GBA上，可让您享受到更加逼真的游戏音响效果，想体验一下GBA的影院的效果吗？只要拥有GBA音箱会让您梦想成真 ） 80
O、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力 180
P、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机 300
Q、VCD+MP3+CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线） 385
R、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色 380
S、GBA攻略全书(收集近百种市面最流行的游戏机攻略并附送游戏金手指) 30

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

快件邮费每件20元/慢件10元

X-BOX原震动手柄	160	DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50	GBA夜用灯/背光灯	20/30
X-BOX摇控器	220	DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PSONE旅行充电电源	150	PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50	GBA后盖/放大镜	15/17
X-BOXVGA	180	DC万用金手指/开机盘	35/20	PSONE VCD卡	180	PS2原装光头	280	GBA旅行充电电源/充电器	35/25
DC手柄 原装/组装/格斗/震动手柄	63/30/30/50	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBASP锂电充电器	60	GBA手柄式盔甲	30
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2原装震动手柄	150	GBASP超强耳机	30	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
DC原装记忆卡（带屏幕）	80	DC振动光枪	72	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	120/40	GBASP保护镜面	20	GBA高能充电器（10小时）+收音机立体声双喇叭	50
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC原装光头	120	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBASP万用包/对战线	30/20	GBA耳机＋收音机	30
DC4M带屏幕记忆卡	60	DC制转/PS制转	30/35	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GB万用对战线/放大镜/夜用灯/贴膜	10/15/10/8
DCVGA/万用VGA	39/200	PS原装光头	150	PS2 太10支架	50	GBA万用振动护腕/彩色机壳	60/50	GB彩/薄/厚电源/GB彩/薄/机壳	8/15
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS金手指（可对应所有机型的主机）	30	PS2 遥控器	60	GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45	GB彩/薄/笔式充电器/把式充电器	25/30
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS 120格记忆卡	45	PS2 原装光枪	150	GBA车载充电器	40	GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	60/25
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PS原装液晶记忆卡	85	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBA透明皮套/对战线	10/15	PS2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）	580	PS2超任模拟器(可在PS2上玩超任游戏)	40	GBA镜面/摇杆	10/10		

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

CBA单卡区

快件邮费每件20元/慢件10元

GBA疯狂出租车(PS2)	80	GBAEX新血/拳皇	63/68	GBA皇家骑士团(中/日)	80/65	GBA口袋数码暴龙蓝宝石(中)	90	GBA街霸3 /街霸EX	80/68	GBA封神演义PS版	80	GBA钻地小子A	75
GBA勇者斗恶龙怪兽篇	80	GBA口袋妖怪（蓝宝石版）	80	GBA恶魔城(中/日)	65/60	GBA口袋数码暴龙红宝石(中)	90	GBA心跳回忆2	80	GBA红色警戒PS版	85	GBA玛丽2代/3代/4代	45/50/55
GBA007明日帝国PS2版	75	GBA口袋妖怪（红宝石版）	80	GBA恶魔城2(中/日)	80/70	GBA核金弹头EX PS版	65	GBA梦幻迷宫2	80	GBA超魔界村R	60	GBA星球大战	70
GBA烈火徽章	80	GBA口袋妖怪(蓝宝石中文)	90	GBA快打旋风1/2	60/70	GBA光明之魂中/日	80/70	GBA中央大陆之战	70	GBA火焰纹章（中/日）	95/85	GBA漫画家物语	80
GBA沉默遗迹（中/日）	85	GBA口袋妖怪(红宝石中文)	90	GBA龙战士/龙战士Ⅱ使命之子	55/70	GBA鲁娜传奇（PS版）	70	GBA美少女麻将中文	80	GBA天使之翼	85	GBA古墓丽影（PS版）	75
GBA光明之魂2	90	GBA口袋妖怪翡翠中文	90	GBA三国志（霸王大陆中文FC）	70	GBA幻想水浒传	68	GBA梦幻世界杯	85	GBA恐龙危机	85	GBA鬼眼狂刀	70
GBA三国无双2(PS2版)	80	GBA真女神转生光之书/暗之书	75	GBA沉默阻击手（PS版）	75	GBA纯情房东俏房客	75	GBA特鲁尼克大冒险2/中文	75/75	GBA GT2（PS版）	70	GBA萨尔达	70
GBA指环王/指环王2	75/95	GBA超级机器人大战OE/中文	70/80	GBA坏瓦里奥/3	65/70	GBA铁拳A	75	GBA生化危机PS版	95	GBA彩虹6号	85	GBA超级忍(PS2版)	80
GBA黄金太阳2/中文	110/150	GBA超时空要塞(PS版)	80	GBA魔法假期中/日	85/70	GBA高达战记	95	GBA沙罗曼蛇PS版	70	GBA大航海PS版	90	GBAFIFA2003足球	75
GBA口袋妖怪(蓝宝石时钟中文)	90	GBA梦幻模拟战（PS版）	85	GBA索尼克1/2	70/80	GBA风之克罗诺亚1/2/3	60/85/70	GBA星际争霸	70	GBA实况足球6 PS2版	88	GBASEGA拉力3	68
GBA口袋妖怪(红宝石时钟中文)	90	GBA魂斗罗（PS2版）	80	GBA星之海洋	70	GBA梦幻之星中文	90	GBA樱花大战	80	GBA美少女麻将	75	GBA壮志凌云	65
GBA荣誉勋章	65	GBA黑色细胞ZERO	75	GBA马里奥赛车/V拉力3	60/60	GBA太阁立志传	80	GBAGT赛车/尖端GTA	60/60	GBA棋魂	75	GBANBA2003	70
GBA数码宝贝中文	75	GBA陆行鸟（PS版）	70	GBA机器人大战R（中/日）	80/75	GBA实况62002最终版（PS2版）	88	GBA 皇牌空战（PS）	80	GBA古惑狼PS版	75	GBA真人快打4PS版	70
GBA古墓丽影中文	80	GBA拳皇2	70	GBA机器人大战A（中/日）	65/60	GBA洛克人2 EXE3	75	GBA怪兽之门	90	GBAJ联盟创造球会2/A	85/75	GBA银河之星中文	85
GBA最终幻想战略版	85	GBA黄金太阳(中/日)	75/65	GBA游戏王7－决斗都市传说	95	GBA胜利十一人(PS)/2002	68/75	GBA牧场物语2	80	GBA死亡之屋弹珠台	75		

合卡自选区

AK001：玛莉A、快打旋风、洛克人2、索尼克 ··· 90
AK010：拳皇EX、铁拳A、尖瑞GTA、实况足球、街霸2 ··· 130
AK007：机器人大战A中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文 ··· 180
AK009：V拉力3、GT2、恶魔城2、实况6、黄金太阳中文、玛莉2代 ··· 180
AK103：光明之魂、超魔界村、天使之翼、机器人大战R、拳皇RX、2002世界杯 ··· 185
AK106：魔法假期中文、皇家骑士团中文、龙战士2、街霸EX、胜利十一人 ··· 160
AK108：火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、 生化危机、恐龙危机 ··· 185
AK201：梦幻之星、铁拳A、星际争霸、红色警戒、彩虹6号 ··· 150
AK205：光明之魂中文、沙罗曼蛇、纯情房东俏房客、实况6、街霸3 ··· 150
AK208：口袋怪物、游戏王7、寂静岭、机器A中文、死亡之屋弹珠台 ··· 165

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文 ··· 50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文） ··· 60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文 ··· 60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头 ··· 55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文 ··· 80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文） ··· 60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文 ··· 95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球 ··· 40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克 ··· 50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文 ··· 105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文 ··· 130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文 ··· 120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼 ··· 45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海 ··· 110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文 ··· 50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文 ··· 60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五 ··· 75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文 ··· 75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文 ··· 90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头 ··· 50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文） ··· 55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头 ··· 70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3 ··· 70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、 合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复） ··· 60

GB合卡自选区

黄金太阳1中文	40	大航海时代4中文	26	生化危机2中文	42	金庸群侠传中文	50	樱花大战2中文	60	数码暴龙水晶3中文	45	大金钢6中文	50	太空战士X	55	笑傲三国中文	55
黄金太阳2中文	60	天诛4中文（PS版）	60	生化危机3中文	43	勇者1＋2中文	27	合金弹头2002中文	45	心跳回忆2中文	45	实况足球2002	30	口袋妖怪红宝石	50	007明日帝国	40
古 墓丽影2中文	50	三国霸王大陆（FC版）	30	孤岛冒险4中文	45	精灵王妃传中文(网络)	70	帝国时代中文	50	心跳回忆（文艺体育）	36	射雕英雄传中文	29	口袋妖怪蓝宝石	50	光明之魂中文(GBA版)	56
超级机器人大战X	55	核金装备（PS版）	40	卧虎藏龙中文	53	七龙珠2002中文	50	盟军敢死队中文	40	幻想传说中文	30	格斗王2002中文	37	火焰文章中文(GBA版)	80	特种部队A-计划	43
机器人大战A中文	43	口袋水晶中文2时钟	29	牧场物语4/5中文	45	真三国无双2中文	60	星之海洋中文	27	幻想水浒传中文	60	2002灌蓝高手（PS）	35	机器人大战R2代	55		

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

PS2二手正版交换区

FF X 国际版	160	FF X－2	200	超级忍	160	三国无双3	150	宿命传说2	135	决战2	180
王国之心最终版	120	实况6最终版	120	铁拳4	110	皇牌空战4	115	机器人大战a	180	机器人大战a	165
三国无双猛将传	150	魔颤2	260	鬼武者2	130	混沌军势	165	SD高达G世纪NEO	160	寂静岭2	160
核金装备	180	装甲核心3	130	ICO中文版	120	生化4	155	天诛3	180	星海传说3	195

本公司限有PS2二手正版软件可以，以旧换旧，手续费50元/每件，快件邮费20元

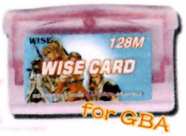
邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱
收款人：北京博凯利欣公司 邮编：100053
邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）
邮购查询、咨询售后服务电话：（010）63274599
地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

郑重声明： 因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

新惠福2003版 64M/128M 烧录卡



几大优势无可比拟！

1：国内第一款全硬件支持各种纪录格式的烧录卡！
2：最适合商家店面量贩出货的首先品牌！
3：极其稳定的质量将你的经营变的更加轻松如意！
4：独具的双卡备份功能，更加贴切店家操作！
5：自成体系的128M灵锐卡，可合成任意形式的GBA+GBA合卡，价格便宜，填补市场空白！



目前国内最成功的销售方案解析：

烧卡盈利 ＞ 换卡盈利
烧卡品种 ＞ 换卡品种
烧卡投资 ＜ 换卡投资

1：资源丰富 5张CD-ROM就包含GBA发售以来的所有游戏，成本只有30元。并且随时可以更新！客户挑选游戏的范围得到无限扩张！
2：不占用资金，不需再大量的购进A卡，无库存和贬值变价的苦恼。
3：通过柜面烧卡系统得到更加稳定的消费群体。
4：在不追加投资的同时。新老系统相互补充，使经营手段变的更加丰富和灵活！
5：极其稳定的质量，让你售后体系更加无忧无虑！

建议全面升级租合换卡系统，你只须一台低配制电脑+一套智慧宝盒+若干新版智慧卡带，就可与日本同步发售最新的GBA游戏！实现以最少的投资，得到最多的回报！

国内统一售价 64m全兼容卡80元 128m全兼容卡 150元(不加邮费)
欢迎电玩商家携手共同开拓国内市场！
(国内市场基本空白，急需开发，早投入，早获益!)

深圳新惠福公司-安徽事业部 四通公司
tel:0558-2290117 fax:0558-2298334
www.newwise.com www.sitonggame.com

长沙新世代

好消息：独家新到头戴式万用无线立体声耳机，(可接各类游戏主机、影碟机、电视机、并单独可作收音机，效果极佳)耳机 +小型无线发射器，仅售65元。全国同类产品价值200元以上。

"新世代"凭借着良好的信誉以及自身的实力，已在全国邮购玩友中赢得了良好的口碑，本店为进一步稳固邮购业务发展，现已采用高科技管理方法管理所有玩友的邮购业务，不论新老客户，大件、小件一律进入电脑备存并编组，随查随取，达到邮购业务管理万无一失。

限量日本转港全新DC主机（双管恒温）仅售550元 GBASP：840元 PSone原配制：535元

汇款地址:长沙市解放东路36号新世代电游(请勿忘邮费)收款人:李坚 邮编:410001 邮购热线:0731-4119826
投诉电话:13017191240 交行帐号:60142870643811901 建行帐号:4367422926170143221 收款人:李坚
邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

DC 全新未开封日本版正版(非廉价美版)	梦游美国2001	15	D之食卓2(限)	32	2000奥运会	24	光明与黑暗	23	海豚	18
	VR战士3	14	世嘉拉力2	15	樱花大战4代	72	太空频道5	18	鬼屋2	37
格兰帝亚2 7	大战略珍藏版	98	梦幻骑士(限)	35	心跳带原记忆卡	68	疯狂的士1代	34	麻雀大战	24
刀魂 7	梦幻小天使	22	恐怖公园	25	世嘉钓鱼	18	ES事件	35	弹珠台	25
街头涂鸦(极品) 17	F1方程赛车	15	地狱勇士(限)	35	青之六号	27	索尼克10年限定	15	梦幻之星限定版	25

GBA100%全新卡类(所有售出GBA卡均严格测试记录寄出，让您放心使用，万一还有问题三月免费必换，绝无二话)

火炎纹章2烈火之炎	52	海贼王ONEPIECE	38	传说的斯塔菲	38	创造球会	38	洛克人Z	40
牧场物语4代	43	真女神转身光/暗	38	正邪幻想曲	38	实况足球6	38	恶魔城月之轮回中文	38
瓦里奥制造	43	口袋妖怪红/蓝宝石	38	麻将王中文	52	快打旋风	23	唐老鸭大冒险	41
勇者斗恶龙旅团之心	41	口袋妖怪红/蓝中文版	42	荣誉勋章	38	古惑狼	38	魔法假日	41
最终幻想战略版	85	魂斗罗	23	沙罗曼蛇	23	索尼克	38	铁拳	38
拳王EX2	39	街霸3	38	超时空要塞	38	瓦里奥4	38	玛丽赛车	23
世嘉拉力	38	世界传说换装迷宫	38	上海麻将	23	特鲁尼克大冒险	38	龙战士1/2	23
鬼眼狂刀	39	漫画地带	38	恐龙危机	40	露娜传说	38	三国志中文	38
洛克人EXE3	38	星之卡比GBA	38	NBA2002	23	炸弹人故事	23	大泡泡龙	23
风之少年(128M)	85	空军三角洲	23	恶魔城白夜中文/日	38	火炎纹章	38	机械化军团	40
银河战士	39	沉默狙击手	38	黄金太阳Ⅰ中文/2代	44/85	V拉力3	23	超魔界村R	23
忍(SEGA出品)	38	J联盟2002	38	风之少年Ⅰ、Ⅱ	23	沉默的遗迹	38	龙珠Z	38
古墓丽影	39	樱国之魂	23	光明之魂中文/日	38	皇家骑士团中文	42	拳王EX	38
塞尔达传说三角力量	39	玛丽3耀西岛/2/1代	23	机战A、R、OG中文	39	洛克人EXE2	38	罪恶格斗	38
指环王双塔(128M)	85	街霸2	38	新钻地A	38	彩虹6号	40	蜘蛛人（电影版）	38

维修 本部集经营与维修于一体，维修实力相当雄厚，本部发现许多邮寄维修的主机，本身为单一故障、但许多玩友因自行乱拆、乱焊、或有病乱投医，造成新的故障，如将其寄往本部，记一次性修复如新，并免费清洗机体，既省钱又可靠。何乐不为。(邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系)

配件类：GBA卡记忆电池/屏幕盖/摇杆/2、4对战线	2.5/7/7/7/9	DC制转/VGABOX/方向盘(带手排档)	25/49/165
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器2代	16/15/4/4/325	DC全新JVC光头/电机/数据线/驱动板	88/23/9/52
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖（注明颜色）	12/5/1.5/10/8	DC AV线/S线/风扇/驱动开关	12/13/29/8
原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器	33/5/3/13/5/24	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线5米	60/45/17
8合1件套/20合1件套/北通四合一摇杆/中文金手指	42/56/29/120	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头托盘	85/4/19
EZFLASH128M/专用起子/无影冷光灯(长管)	430/9/33	PSⅡ原装光头（保证期三个月）/三用VGA	345/230
PS、PSone原装/组装普通手柄/PS专用跳舞毯2代	23/5/60	PSⅡ原装/组装手柄/AV线/分量线/S线	118/30/12/16/8
PS、PSone原装/组装振动手柄/5.6寸彩色显示屏	48/18/435	PSⅡ方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源	148/85/45
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震)	8/19/30/67	遥控器/5.1声道光纤线/主机挎包	25/75/55
PS、PSone绝对原装全新光头(保证期半年)	205	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡	47/13/25/125
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX	27/30/215
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	完美直读芯片（30000－30006R）（绝无焊点具体电询）	160～240
保护电阻/电机/齿轮（8件套）BA5977驱动片	7/8/15/33	SS原装JVC新光头/驱动板	90/75
光头支架/光头数据线/延长线/电机线	45/15/4/4	SS直读IC/制转/加速卡/记忆卡/金手指3合/AV线	55/25/90/8
PS、PSone直读IC（附图）/电源板总成（原/组）	25/27/45/30	手柄/导电胶/十字架/电源板/原装无线手柄（双）	9/2/2/34/125
AV分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘	18/22/20	NGC原装/组装手柄/专用电源/XB美版手柄	175/45/90/95
DC原装/组装手柄/图像芯片6258	70/25/140	太8、太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU	18/24/20/95	太10情侣表/皮带/戒指＋钥匙扣＋手链	72/45/30
DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆(双震)	42/48/72	合金装备打火机/太 10 精品碟包（全钢）	17/38

GBA全彩攻略书		塞尔达三角力量	12	指环王1+2	13	合金装备(厚)	15
最终幻想战略版(厚)	15	恶魔城白夜	12	胜利11人	12	寄生前夜1+2	16
口袋红兰合集	12	沉默遗迹	12	**PS全彩攻略**		最终幻想8(厚)	21
真女神转生	12	魔法假日	12	生化123合集(厚)	16	最终幻想9	15
世界传说+银河战士(合)	15	火炎纹章	12	龙骑士传说	14	纹章传说(厚)	14
黄金太阳1/2	12	露娜传说	12	北欧女神(厚)	19	永恒传说(超厚)	19

"新世代"以经营GB卡起家，众多经典GB卡、GB彩卡百余种，种类丰富。因版面有限，品种及品种价格敬请电询!!



上海王子电玩

(原上海王子游戏)

邮购地址：上海市黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春

PS2 主机

PS2主机(30001型+原装手柄+IC)	1580/10	PS2原装遥控器	180/50组装
PS2主机三色限定版	2250/10	PS2钢琴	650/30
PS2主机(3900+原装手柄+IC)	1980/10	PS2组装光头	250/10
PS2主机(39001+原装手柄+IC)	1950/10	PS2原装光头	480/10
EZ-FLASH128M	450/10	PS2GT3方向盘	780/30
EZ-FLASH256M	670/10	PS2激光枪原装	330/10
PS2分量S端子线	150/10	PS2铁拳4摇杠原装	260/10
PS2分量端子线	198/10	PS2VR4原装摇杠	380/20

NGC 主机

NGC松下主机(可看全区)全套	2750/50	DC主机（美版）全套	580/10
NGC主机+原装手柄+电源线+AV线	1480/30	DC组装VGA	80/10
NGC DVD包差线	280/10	DC原装手柄	65/10
NGC原装VGA	380/10	DC原装记录卡	75/10
NGC原装S端子线	190/10	PSone主机（全套）	580/10
NGC原装遥控手柄	290/10	PSone原装液晶	950/10
XBOX主机全套+IC直读	1980/10	PS原装振动手柄	95/10
XBOX色差端子线	280/10	PSone（Hole）专用原装手柄	65/10
XBOX原装遥控器	290/10	PS2金手指碟+卡	90/10

GBA大全：邮二盒以上免邮费，邮购GBA主机送游戏卡一盒（GB）

勇者斗恶龙	58/5	机器大战O、A、R	58/5	梦幻之星	58/5	龙珠ZERO	58/5
世界传说	58/5	指环王双塔	58/5	口袋红蓝宝石	58/5	游戏王4、5、6、7	52～105/5
疯狂的士	58/5	指环王魔界	58/5	洛克人Ⅲ Ⅱ	58/5	鲁尼克	58/5
牧场物语	58/5	古墓丽影	58/5	陆行鸟	58/5	索尼克	58/5
HUNTER X HUNTER	58/5	鬼眼狂刀	58/5	电钻A	58/5	玛莉奥Ⅰ Ⅱ Ⅲ	45/5
火焰之纹章烈火之剑	98/5	实况足球Ⅱ	58/5	美国大兵	58/5	坏玛莉	55/5
召唤之夜铸创物语	58/5	忍	58/5	简单任务	58/5	龙战士1、2	45/5
炸弹人Ⅲ	58/5	怪兽农场	58/5	光明之魂	58/5	蜘蛛侠	58/5
拳皇Ⅱ Ⅰ	58/5	狙击手	58/5	火焰纹章	58/5	魔界方块	58/5

本店特请专业人士维修各种游戏主机并按装各种IC直读，立等可取，GBA主机日版超低价5XX/10 GBASP超低价 8XX/10GBA原装贴面40/10欢迎电话咨询。

上海虹口区海伦西路87号（四川北路向东20米）
TEL：021-65872517
营业时间：10：00-20：30
公交18、21路明珠线（年中无休）

本店高价回收和贴模各种游戏主机，欢迎新老客户光临。

上海市黄浦区广西南路81号淮海店
电话：021-53837005
营业时间：10：00-18：30
公交01、11、17、18、23、43、71路（年中无休）

Loading……下月清凉惊喜期待中



模型

BANDAI
高达
圣斗士星矢
EVA
机动警察



WAVE
五星物语
樱大战
MACROSS
及各种工具和游戏卡牌



模玩两可
玩具模型专门店

Tel:(010) 65282550
地址：（100010）北京市东城区朝阳门内南小街73号
Email:how2play@163.com

首办
五星物语、我的女神、EVA、游戏角色、高达



扭蛋
超时空要塞、高达、圣斗士、EVA、心跳回忆、NAMCO女主角、SNK女主角、CAPCOM对SNK、龙珠、美少女战士、樱大战、ZOIDS、枪神、一休、鲁邦三世、邪留丸少爷、JOJO、铁甲万能侠



变形金刚、圣斗士星矢、街霸、铁拳、VR战士、多罗、生化危机、桑巴DE阿明哥、捉猴、啪啦啪啦、SEGA狗、海贼王、香港搪胶人物、龙猫、千与千寻、浪客剑心、阿童木、柯南、北斗神拳、哈里波特、指环王、蜘蛛侠、剑风传奇、星球大战、扭曲灵魂、奥特曼、FF、HARO、米菲兔、钻地小子、维尼熊、天地无用、黑衣人、灌篮高手、南方公园、趴趴熊、叮铛、哈姆太郎、玩具总动员、怪物公司、BE@RBRICK、高达占卜战士、圣诞前夜、森林大帝



专业邮购 北京信宏威达游戏集团

汇款地址：北京100077信箱5分箱 收款人：信宏威达
邮编：100077 咨询电话：010-87251022/66/88



GBA 490元 | PS2完美直读 1590元 | XBOX完美直读 1820元 | PSONE 450元 | NGC 1380元 | MP3/CD/VCD/随身听 380元 | 新款GBA SP 790元

GBC彩机 350元 | GBA128M烧录器+卡 350元 | GBA电视接收器 230元 | 头戴液晶显示器 890元 | 美版DC 620元 | GBA摄像头 320元 | 便携液晶电视 380元

CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

功能简介

原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB游戏。免邮费！同类产品国际市场售499美元。(数量有限欲购从速)

790/套



信宏威达集团独家代理价

1. 数码照相机功能——60万像素，可加背景、修改
2. MP3功能——任意下载，中文显示歌名
3. 掌上图书功能——图书浏览，自动翻页，任意下载
4. GB游戏功能——兼容市场上所有GB游戏
5. FC模仿器功能——自带模仿器，游戏电脑下载
6. 无线收发E-mail——可插入图片
7. 掌上商务通——具备掌上PDA所有功能
8. 手写笔输入——中英二种字体识别
9. 连接手机发送自拍照片——支持彩信业务
10. WindowsCe系统——具备电脑所有的功能
11. 录音功能——最长储存一小时录音
12. 记事本、计算器、Execl功能、换算器
13. 卡拉OK功能——合成录音播放
14. 数码摄像机功能——最长可摄录30分钟
15. 电影功能——兼容MP4，MPG格式电影

特价套餐

A：PS2套	39001主机+完美直读+双振柄+记忆卡+支架+遥控器+游戏	1790元
B：GBA套	主机+充电器+包+GBA卡任选一盘	570元
C：PSone套	主机+便携液晶屏+充电电池+双振柄+8M记忆卡+游戏	790元
D：SS套	全新JVC土星+双原装柄+记忆卡+加速卡+游戏	370元

套餐邮费40元单机30元GBA及配件10元

DC-MP4解压卡 99 DC中文上网器 190 PS2原装记忆卡 118 90万像素日本原装相机 490

特价3D立体电子眼镜100元免邮费

其它

规格：12×8×3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010-87251088，大宗要货：13051007188

全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使10小时以上。中文说明书。

可选配件：16M/32M/64M/128M内存(买卡免费赠送游戏、图书、歌曲)390/490/590/790元电脑读卡器190元，系统资料、游戏、恢复光盘90元。

现在购买，免费赠送：手机号码查询系统，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS

声明：本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30006/30000/39001(完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏)	1250元	WSC/WSS神奇天鹅（均送卡）	330/200元
NGC松下DVD（双手柄、记忆卡）	1550元	任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机/SNK光碟机(送所有游戏)	880/430元 /320元
DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏）	450元	DC / PS / SS拆件机	80元
PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏）	320/390/340元	MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库）	260元
GBA（送卡）	370元	便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机）	310元
NGC（手柄、电源）	950元	PSone 便携液晶屏	270元
3DO（双手柄、游戏）	320元	PC原装罗技方向盘	220元
SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏）	300元	PS2/PS双人震动大摇杆	100元
GBC/GBP/GB/GG/SEGA游牧民手掌机(均送卡)	280/140/100/250/290元	SONY原装CD(线控耳机)	230元

由于版面有限，详细目录请到我们网站查询

凡网上购物者均赠送原版铁拳手办一个

河南闯关族电子电玩商行



网上查询与购物请登陆：www.chuangguanzu.com EMAIL: geqian@chuangguanzu.com

特好消息：为答谢广大新老客户厚爱，经公司董事会研究决定，五一期间作如下活动 一：邮购本公司产品者可免费获得会员卡一张参加积分抽奖。二：让利酬宾活动，凡持会员卡的客户活动期间，购买主机均可享受进价。三：每日前十位消费者在享受特惠价同时，获得精美礼品一份。

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号
收款人：葛谦 邮购热线：0371-3924564 邮编：450002

优惠套餐

PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+日本原装环型发烧级电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用平衡支架，仅售2150元
PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线，仅售2050元 EZFLASH热卖中
GBA+原装进口镜面+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款，仅售580元。

主机量贩区

PS2-30006R型、30007R型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1850元 邮费50元
PS2-39001型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1850元 邮费50元
PSone 102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV线） 550元 邮费30元
手掌机：GBASP/GBA/超薄GB 880/530/200元 邮费10元
X-BOX（主机、完美直读、原装手柄、电源线、AV线） 2050元 邮费50元
NGC主机、原装手柄 1450元 邮费30元
奥林巴斯眼镜电视（最新） 3300元（带邮费）
大好消息：河南省闯关族已取得GBA EZFLASH烧录器金牌销售商资格，货量多多、服务完善、欢迎选购
EZ128M卡+烧录器 480元（免邮费） EZ256M卡+烧录器 680元（免邮费）
本公司独自研发便携式液晶显示器，第三代现已上市！质优价廉！欢迎选购或查询，诚证各地代理商。



- 河南闯关族已取得外星科技GB机及游戏卡河南总代理资格 产品质优质价廉，实行三包，省内代理正在招商迎加盟！
  加盟热线：0371-6967363
- 最新32M/84M/128M电脑U盘，质优价底，征各地代理
- PS二手机9002、9003/7501 530/450元
  主机、双手柄、AV线、电源、直读7000/5000 380元



GBA卡

007夜火	40	幻想传奇	40	银河战士（中）	40	机器人大战R（中）	40	实况6	40	黄金太阳（中）	40	铁拳	40	魔法假期	40
勇者斗恶龙（旅团之心）	40	银河之星（中）	45	机器人大战0（中）	40	三国志（中）	40	火焰纹章	40	皇家骑士团(中)	40	街霸	40	GBA卡带邮费	10元
李小龙	40	疯狂的士	40	星之卡比	40	金手指	120	彩虹六号	40	GT	25	索尼克	40		
真·女神转生III	40	红宝石蓝宝石（中）	40	换装迷宫II	40	V拉力3	25	玛莉兄弟1/2	25	GTA	40	特鲁尼克	40		
鬼眼狂刀	40	麻将风云（中）	40	神枪手 40光明之魂（中）	40	少年街霸3	40	快打旋风	25	铁鹰战机	25	机器人大战A（中）	40		
古墓丽影（中）	40	电梯大行动（中）	40	太空战士	83	恶魔城1.2(中)	40	风之少年	25	沙罗曼蛇	25	游戏王5/7	40/85		
荣誉勋章	40	危险地带	25	黄金太阳2	83	成龙	25	东尼滑板	40	拳皇EX1.2	40	哈里波特1.2	40		

闯关族比例模型工作室现已对外开放，望广大模型爱好者给予支持 地址：纬五路11号水利厅大门口闯关族鑫隆商行 电话：0371-5942030

GB卡

射雕英雄传	45	特种部队-A计划（中）	35	水浒神兽+数码	35	拳皇99/2000/2001	20/25/30	时空/大地（中）	20	超级机器人大战F（中）	15	孤岛冒险1/2（中）	13/30
石器时代精灵王诞生(中)	80	星之海洋（中）	36	第二/三/五次机战(中)	15	太空战士4/8/10	14/14/35	牧场物语1/2/3/4	14/18/18/30	坏玛莉2/3	23	红警（中）	30
光明之子（中）	35	仙剑奇侠传	48	生化危机（中）	35	洛克人X2	15	三国志1/2	12	好玛莉2/3	15	鬼屋魔影(日/中)	40/48
幻想人生（中）	35	金庸群侠传	48	傲视三国（中）	25	风来西林（中/日）	45/30	心跳体育/文艺	32	吞食天地3（中）	15	古墓丽影1/2(中)	30/50
迷失世界（中）	35	数码水晶	18	哈里波特（中）	45	勇者斗恶龙1+2/3/4(中)	20/28/38	真女神转生（中）	15	口袋金/银/水晶/钻石/翡翠	18	越南战役2001	38
笑傲三国（中）	35	真三国无双I/II	45	拳皇96/97	11/14	萨尔达中	15	鬼武者（中）	25	口袋红/黄/蓝/绿	13	游戏王1/2/3/4(中)	18/30/13/25

邮费一盘8元
每加一盘多2元

高达模型

PG
60625 新 1：60 PG RX-78-2 GUNDAM 790（特价）
75681 新 1：60 PG RX-178 GUNDAM MK2 980（特价） MG
MG
114215 新 MG 高达VER.KA RX-78-2 255
113781 1：100 MG MS-06F2 联邦军扎古
112818 1：100 MG 镜 GUNDAM 200
05569 1：100 MG 阿姆罗专用Z GUNDAM 240
05570 1：100 MG RX-77-2 钢加农 240
106042 1：100 MG 神 GUNDAM 200
100535 1：100 MG 闪光 GUNDAM 200
00572 1：100 MG GP-03S GUNDAM 280
109464 1：100 MG MS-06F2 扎古（新关节） 240
105273 1：35 MG 机动警察INGRAM3 240
72575 1：100 MG MS-05B 扎古1 200
48290 1:100 MG-06S夏亚专用扎古 200
77633 1:100 MG MS-07B 赖巴专用老虎 224



70068 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯 224
61364 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224
48129 1：100 MG RX-78-2 GUNDAM 200
61220 1：100 MG GP-02 GUNDAM二号机 320
59766 1：100 MG GP-01FB GUNDAM一号机 240
57919 1：100 MG GP-01 GUNDAM一号机 200
77167 1：100 MG FAZZ 重装ZZGUNDAM 480
100567 1：100 MG MS-07B3 老虎改 240
78212 1：100 MG RX-93 υGUNDAM 400
100584 1：100 MG MSA-100 百式 360
108827 1：100 MG 东方不败——师匠 GUNDAM 224
72576 1：100 MG MS-09 陆战大魔 320
76371 1：100 MG RX-79G 陆战 GUNDAM 240
74440 1：100 MG MS-09R 宇宙用大魔 320
77634 1：100 MG EZ-08 GUNDAM 240
52673 1：100 MG MSZ-006 Z GUNDAM 240
107724 1：100 MG MSZ-006C1 Z匹斯 240

52969 1：100 MG RX-78-3 GUNDAM 200
70949 1：100 MG NT-1 GUNDAM 240
71869 1：100 MG RGM-79 吉姆 200
193907 1：100 MG RGM-79G 陆战吉姆 240
104021 1：100 MG AMX-004 卡碧尼 320
71420 1：100 MG FA-178 超级GUNDAM 320
100366 1：100 MG MS-18E 京宝矾 320
59290 1：100 MG MS-14 格鲁古古 240
HGUC
114213 1:144 HGUC PMX-003 THE-0 190
114207 1:144 HGUC FXA-05D/RX-178超级高达 160
76369 1：144 HGUC RICK DIAS 96
73329 1：144 HGUC AMX-011S扎古3改 120
74438 1：144 HGUC MSA-100 百式 120
75894 1：144 HGUC MS-07B 老虎 64
77071 1：144 HGUC RMS-106 高扎古 80
110534 1：144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2 80

78209 1：144 HGUC MS-09 大魔 120
78213 1：144 HGUC GP-01FB GUNDAM 一号机 120
102407 1：144 HGUC RX-78-2 GUNDAM 80
103327 1：144 HGUC MSN-02 吉翁号 144
193908 1：550 HGUC GP-03D GUNDAM 武器库 120
107016 1：144 HGUC GP-03S GUNDAM 三号机 128
107720 1：144 HGUC MS-14FS 西玛专用格鲁古古 120
77635 1：144 HGUC MS-14F 绿勇士 96
73326 1：144 HGUC AMX-004 卡碧尼 120
77166 1：144 HGUC AMX-011 扎古3
56316 1：100 EW-1双头龙GUNDAM 144
571371：100 EW-2飞翼GUNDAM 160
57131 1：100 EW-3杜鲁基斯3 200
59767 1：100 EW-4重炮手GUNDAM 160
59769 1：100 EW-5死神GUNDAM 160

还有大量军事模型，SD高达BB战士详细目录请登陆我们的网站。邮购MG模型将再享受九折优惠，所有模型均免邮费。

各地连锁店



金林市场A2044厅闯关族模型专卖店
电话：0371-6996122 联系人：葛先生
经八路北段闯关族游戏专营
电话：0371-3924564 联系人：葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族
电话：0371-6967363 联系人：葛先生
庆丰街火车头体育场南50米郑州超群模型玩具
手机：13903821775 联系人：付炎

苑陵商场一楼1559档 电话：6933721 焦水河
友爱路批发市场130号 电话：13014616604 魏潮
许昌许昌市天平街恒达都市花园对面卓越软件
电话：13938909123 联系人：杨大鹏
郑州大酒店小商品城闯关族游戏专卖
电话：6760427 联系人：丁先生
新乡：闯关族二百货二楼A区18号
电话：0373-2048332、13017540416 联系人：周鹏

周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2-1308勇乐电玩游戏专营店
电话：0394-8262203 联系人：张勇
平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族
电话 0375-7895273 13071719237 联系人：李龙
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营店
电话：0375-2908152 联系人：王先生
许昌：光明路中段附8号 闯关族游戏专营店
电话：0374-3126034 13323996936 联系人：杨国杰

许昌：健康路对面银鹰科技模型店
电话：0374-4362663 联系人：郭盈军
安阳：安阳县公安局对面步步高专卖店
电话：0372-5937633 联系人：郑先生
焦作：学生路288号电玩基地
电话：0391-2934256 2935838 联系人：樊利强
开封：振河数码广场厅1付1号育隆电子（黑豹音像上楼既到）
电话：13837871684 联系人：樊建义

南阳：工贸北厅东门口闯关族
电话：0377-3155062 3301876 联系人：龚素珍
石家庄：家游游戏机闯关族专卖店石家庄市工农路581号(四十一中对面)
电话：13582167006 联系人：刘明
南京：南京市中央路47号三联电玩
电话：025-6633134 联系人：张国庆
洛阳：新亚洲商场一楼北厅闯关族专卖
电话：0379-3251127 联系人：孟凡弟

郑重承诺：阁下在闯关族及各分店所够主机均有“闯关族”明显标志，均为原装正品，受法律保护，如遇质量或其他问题请拨打投诉电话：0371-6967363或13700881126联系 诚征各地经销商。闯关族经八路零售邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号楼13号，电话：0371-3924564

广告速递

北京瑞明兴隆游戏服务中心

休闲假日别徘徊　快到瑞明兴隆来

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！**本月二手GBA套机 390元　二手DC套机 450元　二手PS套机 380元**

好消息　**免邮费**

本月掌机以旧换新GB薄机＋360元＝GBA彩机
GB薄机＋190元＝GBC彩机
GBC彩机＋280元＝GBA彩机
GBA彩机+550元＝GBASP夜光彩机

本服务面向全国大量按市价60％－80％高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。**二手ps2套机1280元**

本月特价：GBA＋GBA卡带（任选）＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯690元（绝不事后补款，配件少一赔十）

GBA豪华套机：GBA（日）橙、黑主机＋GBA卡带＋GBA128M刻录卡＋GBA原装金手指＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯1180元

NGC转GBA接收器490元
NGC 1380元

39000型限定版（粉蓝灰）2480元
39000型原机配1680元

DC原装美版780元
DC组装日版580元

PSONE100/103单机550元
PSONE100/103套机720元

GBA金银限定版主机490元
GBA(日)橙、黑限定520元
GBASP(日)750元
GBASP限定+最终幻想战略版1880元

微软XBOX中文版1880元
微软XOBX主机(美版)＋原版游戏1850元
微软XBOX主机(日版)＋原装遥控器1890元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）＋双振动手柄＋美塞亚完美直读＋原装8M记忆卡＋原装S端子线＋原装大电源＋PS2支架＋DVD游戏　2050元

游戏配件（免邮费）													
		PS2手柄4分插	120	DC VGA	60	DC MD模拟器	30	FF10/FF8精装怀表	95/115	FF10/FF8 ZEP打火机	35	合金装备笔盒	40
PS2.NGC.XBOX专用VGA	330	PS2原装40G硬盘	1780	DC FC模拟器	30	GBA电视接收器（带电源）	390	FF10/FF8项链＋戒指	35/25	FF10/FF8烟盒	35	樱大战烟盒	40
PS2原装分量端子线	270	PS2原装光头（拆机）	480	DC GB模拟器	30	GBA－EZ－FLASH256M刻录卡	690	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48
PS2原装8M记忆卡	170	GBA－EZ－FLASH128M刻录卡	470	DC SFC模拟器	40	GBA原装金手指	150	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备火机	48	樱大战笔盒	40

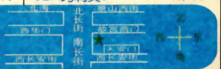
本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧。其它NGP及WS正版卡带请电询

PS2三国无双3/限定版	420/1450	PS2王国之心	350/10	PS2幻想水浒传3	320/10	X—BOX三国无双2	440/10	NGC封神演义	320/10	DC樱大战4	160/10
PS2三国无双2＋猛将传白金限定版	690/10	PS2封神演义2	360/10	PS2最终幻想X（国际）	320/10	X—BOX合金装备本质	420/10	NGC实况6加强版	420/10	DC梦游美国2	45/10
PS2星之海洋Ⅲ	450/10	PS2VR4进化版	390/10	PS2真三国无双2	320/10	X—BOX幻魔鬼武者	390/10	NGC赛尔达	390/10	DC世嘉拉力2	45/10
PS2鬼武者	150/10	PS2VR4	90/10	PS2三国无双2猛将传	320/10	X—BOX飞龙	450/10	DC索尼克2(限定版)	80/10	DC世嘉GT	45/10
PS2实况5加强版	90/10	PS2生或死2加强版	150/10	PS2旧世界遗产	150/10	NGC玛莉奥聚会4	420/10	DC风来西林	90/10	DC VR网球	45/10
PS2樱花大战(限)	850/10	PS2实况6 加强版	450/10	PS2格兰蒂亚2	160/10	NGC阳光玛莉奥	420/10	DC刀魂	45/10	DC第5频道	45/10
PS2樱花大战	450/10	PS2异度传说	390/10	PS2第二次机器人大战∂	450/10	NGC VR射手3	280/10	DC格兰蒂亚2	45/10	DC梦幻之星	60/10
PS2合金装备2本质	390/10	PS2鬼武者2	350/10	X—BOX生或死Ⅲ	330/10	NGC生化危机	420/10	DC莎木	180/10	DC死亡之屋2	45/10
PS2最终幻想X－2	470/10	PS2刀魂2	430/10	X—BOX信长野望之岚世纪	430/10	NGC生化危机0	420/10	DC D之食卓2	60/10	DCNBA2K	45/10

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费	GBA新卡介绍	价格/邮费
GBA配件全家福（15件套）	180/5	GBA盔甲	45/5	GBA洛克人ZERO	58/10	GBA信长野望	58/10	GBA玛丽奥2	35/10	GBA街霸ZERO3	58/10	GBA最终幻想战略版	98/10
GBA充电器＋电源	35/5	GBA摇杆	10/5	GBA大战略	55/10	GBA快打旋风	35/10	GBA黄金太阳2(128M)	98/10	GBA火焰纹章	58/10	GBA指环王双塔(128M)	98/10
GBA高效15小时充电器	95/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA炸弹人	45/10	GBA风之少年	35/10	GBA索尼克	58/10	GBA封神演义	58/10	GBA超级忍	55/10
GBA专用耳机	40/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA钻地先生	45/10	GBA皇家骑士团外传(中)	58/10	GBA魔法假期	58/10	GBA光明力量	58/10	GBA索尼克2	95/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5	GBA蜘蛛侠	55/10	GBA幻想水浒传	58/10	GBA龙战士2	35/10	GBAGT2	58/10	GBA幻装迷宫2	58/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA车载充电器	40/5	GBA大富翁	45/10	GBA机器人大战a	55/10	GBA特鲁尼克大冒险2	55/10	GBA机战R	58/10	GBA狙击手	38/10
GBA对战线（2条）	30/5	GBA玛里奥	35/10	GBA钻地先生A	58/10	GBA纯情房东俏房客	95/10	GBA机战A中文版	58/10	GBA三国志（中文）	58/10	GBA口袋妖怪蓝(中)	58/10
GBA对战线（4条）	45/5	GBA瓦里奥	58/10	GBA GTA	55/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA大战略	55/10	GBA世界传说	58/10	GBA口袋妖怪红(中)	58/10
GBA专用灯	15/5	GBA玛里奥赛车	35/10	GBA游戏王5	60/10	GBA实况世界杯	55/10	GBA黄金太阳（中）	58/10	GBAV拉力3	45/10	GBA魂斗罗	35/10
GBA放大镜＋灯	30/5	GBA黄金太阳	55/10	GBA恶魔城之白夜(中文)	58/10	GBA罪恶工具X	55/10	GBA游戏王6	95/10	GBA游戏王7（128M）	95/10	GBA机器人大战OG(中)	68/10
GBA透明皮套	15/5	GBA龙战士	35/10	GBA口袋J联盟足球2	63/10	GBA拳皇EX2	63/10	GBA银河之星	58/10	GBA魔法假日(中文)	55/10	GBA勇者斗恶龙怪兽篇	58/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA恶魔城	50/10	GBA沙龙曼蛇	35/10	GBA铁拳	58/10	GBA炸弹人2	55/10	GBA风之少年2	35/10	GBA真女神转生	58/10
GBA七彩腰包	35/5	GBA恶魔城（中文）	58/10	GBA寂静岭	95/10	GBA七龙珠	58/10	GBA泡泡龙	55/10	GBA机战R（中文）	58/10	GBA星之卡比	58/10
GBA七彩挎包	35/5	GBA街霸ⅡX	55/10	GBA哈丽波特	55/10	GBA实况2002足球	58/10	GBA黑色细胞	58/10	GBA大战略2	58/10	GBA玛莉奥3	48/10

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031　由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！
电话/传真(010)66054729　邮购咨询电话：13051327889　收款人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



——攻略编辑一名：

●精通日文，游戏阅历丰富，对各类型游戏可以快速上手。并且有单独制作、完成攻略的能力。文笔流畅，表达清晰。
●应聘请将个人简历、2000字游戏心得一篇（题目自定）寄至本刊。

——GBA专栏编辑一名

●精通日文，游戏阅历丰富，对各类型GBA游戏可以快速上手。熟悉GBA软硬件周边，并对GBA模拟软件有较深了解。
●应聘请将个人简历、2000字GBA游戏心得一篇（题目自定）寄至本刊。



招聘大字报

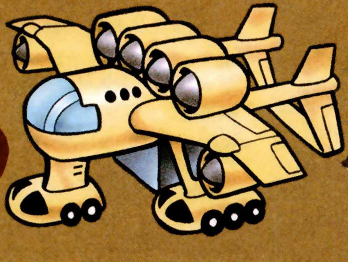
来信地址：北京6129信箱　《电子游戏软件》应聘收
邮编：100061　咨询电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

本刊恕不接受来访，请电话信件联系，谢谢。

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏

秘技天地



一览无余的秘技园地

几个讲话精神：

1.本期GBA系秘技居多，中国玩家成全任天堂绝非夸张。

2.死乞白赖塞进了的几个以公谋私秘技，会长不是白当的啦。

3.新会规正在天地会本部酝酿中，没有最好，只有更秘密。

PS2 天诛3

游戏推荐度:8	秘技实用度:9

●增加道具

在忍具选择画面

按住 R2+L2后，输入 □，□，□，↑，←，↓，→

●恢复体力

在游戏中按暂停

输入 ↑，↓，→，←，□，□，□

●开启全部角色

在标题画面

输入 L1，R2，L2，R1，→，←，L3，R3

●开启所有道具

在忍具选择画面

按住 R1+L1，输入 ↑，□，□，←，□，□，↓，□，□，→，□，□

●开启所有配置

再选择任务画面

输入 R3，L3，R2，L2，R1，L1

●开启所有任务

再选择任务画面

输入 L1，R1，L2，R2，→，□，L3，R3

●开启特别关卡（恶搞关卡^^）

在标题画面

输入 L1，↑，R1，↓，L2，→，R2，←

星尘大海：啊咿——啊诶啊咿啊啊——主题曲游戏中最高，日版4月末忍法上演。



GBA 恶魔城·白夜协奏曲

游戏推荐度:9	秘技实用度:6

●副武器被弄碎

去里城大理石廊下一个右边有门的房间，或恸哭参道去找一种长得很像模仿怪的“红怪”，向它走（千万别打它），它头上出现“！”就停下。这时它会走过来附在你身上，一会它走后，你的副武器便会碎掉而没有了。于是你便可以用召唤之书施展↑+B的HP全回复特技了。

●练级处

LV20多时，来到地图左下角一个房间（不是最左下角），这里有很多玻璃骷髅，一个有300多EXP。用圣书+风魔法书，使用“来回跑步法”，嘿嘿……

●巧打巨史莱姆

只要挤在门边，它便极难打倒你。再用冰十字架，很快可将它KO。

●石像西蒙

别误会，不是说BOSS RUSH MODE用秘技调出西蒙被石化（秘技是——与FC魂斗罗调30人相同），只是西蒙受地心引力的作用影响实在太大了。不过西蒙的攻击力却有100多，比祖斯特高多了。

——山东 冯佳

星尘大海：温故知新，强作秘技再开。

GBA 指环王·双塔

游戏推荐度:7	秘技实用度:5

●艺术品的秘密

在游戏中有八件艺术品，以下为获得方法补完。

第一件（Balin's book）选用魔法师甘道夫在巴林墓地第一次BOSS战时取得。

第二件（sauron's Ashes）选用游侠阿拉贡在最后一关（保卫城堡）那关的第二版面，城堡楼梯向上走，宝箱中取得。

第三件（Bilbo's Map）先选用阿拉贡通关后，再选用弓箭手莱格拉斯在逃矮人族城堡后（过断桥后）的雪地（East Mountains）的第三版向下走会发展剧情，再往回走在乱石推中间打碎箱子得到。

第四件（Mozra's Lamp）选用莱格拉斯与白衣甘道夫重逢后向上走，在两棵树中间的隐藏空地中取得。

第五件（Troll Tusk）选用弗多在第一次BOSS战后，跳出城堡（过断桥后）打碎箱子得到。

第六件（Narsilthe sword of is ildar）选用弗多在精灵族森林向下走，打破土包得到。



第七件（Chainlink of morgul）选用阿拉贡在第二次BOSS战后来到的（Rohan.Eastemnet North）中的最后版图，调查后会发现一个由乱石包围的山洞，在山洞的上方的小路上等待一会儿，就会有一个怪物出现，只要紧跟着它就会进入山洞，取得。

第八件（Judkms scrolls）选用公主，在第二张地图第二版面，村庄处将村庄附近的箱子全部打破、打开，在尽头入口的房子旁就会出现一个新的宝箱取得。

弓箭手奇异现象，选用穿心箭魔法，AB按住不放，待蓄力光圈出现，松开B键，这样弓箭手就会带着光圈到处走。

——福建 翔坚

星尘大海：乏善可陈的电影跟风作。

GBA 真女神转生·光之书

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●获得奖励怪物仲间

游戏初期在“时之塔”内刚开始的地方（有恢复体力和魔法的人的房间），有一绿色胖怪人，与他对话，选第三项可回答他提出的问题。玩家每答对五个问题，就可获得一个怪物仲间（看不懂日文没关系，猜对就可，错了还会从头问5个相同问题）。越答对得多就能得到越强力怪物。但需注意，当主角等级小于怪物等级5级时，怪物不能带在主角身边，会暂时存入“怪物中心”，以后到标有“Vn”的房间调出就可。这些奖励的怪物仲间大多初期无法使用，但到后期可合成强力怪物，十分珍贵。

●通关后感受及收得大魔王与二女神

通关后，主角可到各村庄和迷宫中转转，遇到以前遇到的重要人物会发生对话情节。通关后回魔王宫殿，与魔王对话可收得之，其大多数能力都在60以上，强力必得。再往里走和时之三女神对话，过去时之女神和现在时之女神会加入主角队伍，其

数值都在50以上，可以利用。通关后到古之塔冒险，与怪物交涉，可得到许多化石，用于合成怪兽。另注：通关后交涉怪物，怪物大多不会再加入主角队伍，只会帮主角的怪物仲间恢复或送东西给主角。

●魔界几怪兽得法

①魔界[风]的“カイポぅの森”进入最里的洞穴会遇到一个怪物，起初它不会加入。与之对话后，出洞穴在森林中转转（本人为先往左走一个场景，再向上走一个场景，再向右走一个场景，会遇到一个站在森林中的怪物，与之对话战斗并胜之），然后再回原来的洞穴，与那怪物对话，则会加入（实力一般，但只有一个）。

②魔界[地下世界]“落とし穴の森”的地底，会遇到一怪物，与之对话会叫主角猜一东西在其左手还是右手。任选一（可能为右），若选错会与之开打，战胜他之后可收之。

●主角坐骑的最强魔法“メギドフレア”获得方法

先让其在魔界[地下世界]的“アソスソの町”最左下的房间里和右侧入对话，选第一项增强其能力（要4000－5000元）。完成后再去“ウァルハラ”大陆的“エリエシオソ”找最上的神殿右侧的人对话，选第一项，可再次增强坐骑的能力，得到魔法“メギドフレア”(消费HP80,对敌全体8回攻击。对付单一油多的最终BOSS最有效，未变身BOSS一回合搞掂；变身后的最终BOSS只需不断用此魔法，外加一怪兽帮其恢复HP即可轻松战胜）。

——广西 蒋全

星尘大海：恶魔的世界，永远的真女神。

GB 星海传说

游戏推荐度:7	秘技实用度:7

●最终BOSS相片得到法

在爆机后在怒沙海滩（スサビーチ）有一处可用浮空飘向海洋那方，过了一个画面有一个机器人，可得到倒数第3张相片。

●最强武器入手法

在往古拉维斯之路（グラウィスへの道）有一座塔,底下有缺口（可以用技能补上）进入，会有羽蛾天使出现，有2个宝箱，右边的箱是一枚宝石，全游戏只有2枚，拿到后去学术都市最右上方的ノッド研究所，进入后往左边第二个入口,跟里面的人讲话,把宝石给他可制造最强武器。

——广东 谭伟杰

星尘大海：谭读者对星海很有研究，星海3有否完美爆机？



星海3的叫好不叫座以及既不叫好也不叫座已成争论。

GBA 格斗之王EX2

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●所有隐藏

只要全部拿到8颗星以后，“时间模式”和“生存模式”会出现，在“生存模式”（ENDLESS）里打倒100人后，所有隐藏全开。另外，尽量一挑三就可取得8颗星。

——广东 谭伟杰

星尘大海：纪念因追求完美而被搓烂的GBA，再次以公谋私。



↑毁到尽头就是美，SVC CHAOS依旧期待！

GBA 星之卡比DX

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●游戏实用操作

在进行游戏中，有一些附加的迷你小游戏，并可以奖励人数。最多可奖3人，但条件是游戏全胜。但有时因为失误，而没有奖满三人时，不用着急马上关掉机器,然后再开机。原本封死的“游戏门”此时会再一次打开……

以上操作可以进行无数次，直至奖满三人为止。

——辽宁 靳坤

星尘大海：总觉得哈罗和卡比有些神似和形似。

GBA 口袋妖怪·红、蓝宝石

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●NO.193、194、195三只幻兽捕捉方法

(1) 先抓到179号（在水底的草中）和100号鲸鱼(由99号LV40进化）放入队中。

(2) 到132号水路，走到最下边，然后顺着水流去到134号路，有一个洞能潜下去的，在水底发现一些数码图案，在该位置浮上水面发现一个洞，在正上方墙壁对其使用28号技能（任何怪兽都可以），发现破口并进入，将179号鱼放在首位，鲸鱼放到最后,调查正上方的石板，地震后世界各处有6块岩石围着的大岩石会开了一个洞。

(3) 在沙漠（11号路）正下方有一处，进入后，径直走到石板前，再往右走2格，往下走2格的地方使用推石（ひ4）技能，193号就在洞里。

(4) 在105号水路的西边有一处，进入后调查正上方的石板石。

(5) 最后一处在120号路左上的一个地方,进入后在洞的正中央使用飞行(ひ2)技能,就能捕捉195号。

——广东 苏晓敏

星尘大海：苏读者的字迹娟秀，总部一致认为可以优先登载。

GBA 口袋妖怪·红、蓝宝石

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●几只难遇的怪兽

NO.60：捕捉时需破石（ひ6）。

NO.150：119号路草耸。

N0.151：在すくりびゃま（坟场）的草。

NO.171：125号水路的ぁさせのほちぁな洞中的积水深处。

●特殊怪兽入手方法

NO.141：将NO.140的美丽度升到170升一级后进化。

NO.44：NO.42LV20进化时得到，但要在队中留一空格才行。

NO.54：由雌性55号或56号带着道具ぅしすのわこぅ。

NO.177：让176号带上道具しんかぃのキバ后通信进化得到。

NO.178：让176号带上道具しんかぃのウロコ后通信进化得。

NO.186：让NO.185带上龙鳞通信进化，此道具在野生187身上会有到。

●需特别方法捕捉的怪兽

NO.196、197：碰见一次后，就可以追踪到196（蓝）和197（红）号，但当图鉴显示该位置时，无论用任何方法赶去，它都已经逃走，建议先飞到キソセッ市，若显示它在四方向的路上就好办了，不是去该方向的路上，而是去邻近的路，如它在111号路，就要去其余的117、118或110号路，若估计失误,又可回到キソセッ市（不能飞行）再从来，直至遇到，总而言之，就是要估计它要去的路线，再步行或骑车去该路线，而捕捉时，就建议用LV50左右的NO.64或NO.65（多几只无妨）。

——广东 苏晓敏

星尘大海：苏读者对游戏的秘技研究有这份热情，总部一致认为可以优先登载。

GB 口袋妖怪·金银

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

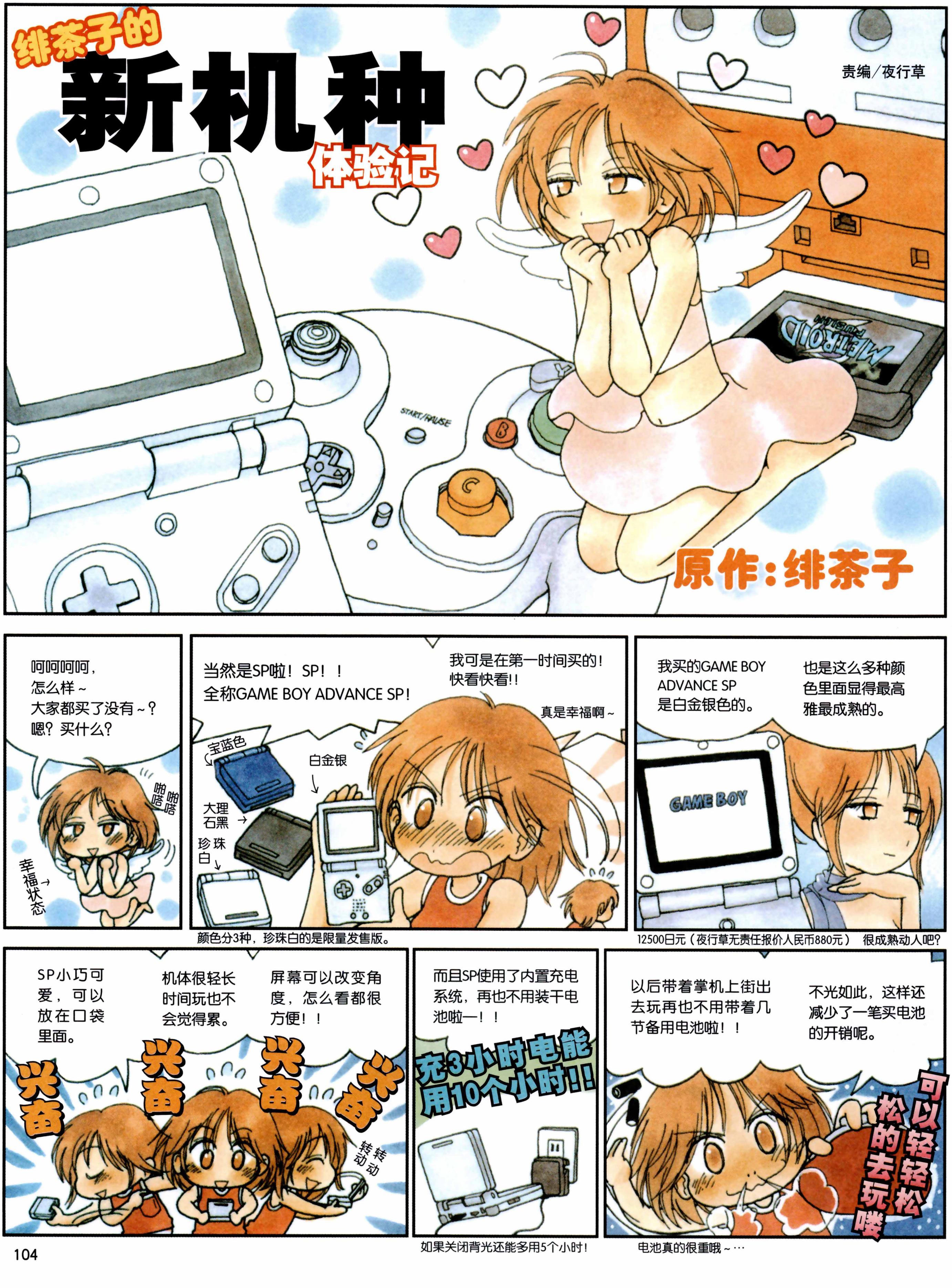
●将妖怪变成闪光色

方法是利用捉虫大会复制，6只妖怪，第一只有“飞行”特技，第二只为想要变闪光的怪兽，第六只为闪光怪兽，大会进行时立刻往下走，选第二项，然后飞行临近城市，直接将第二只至第六只放进电脑，回到会场，选第一项结束，这样就能看到该怪兽的闪光色了。

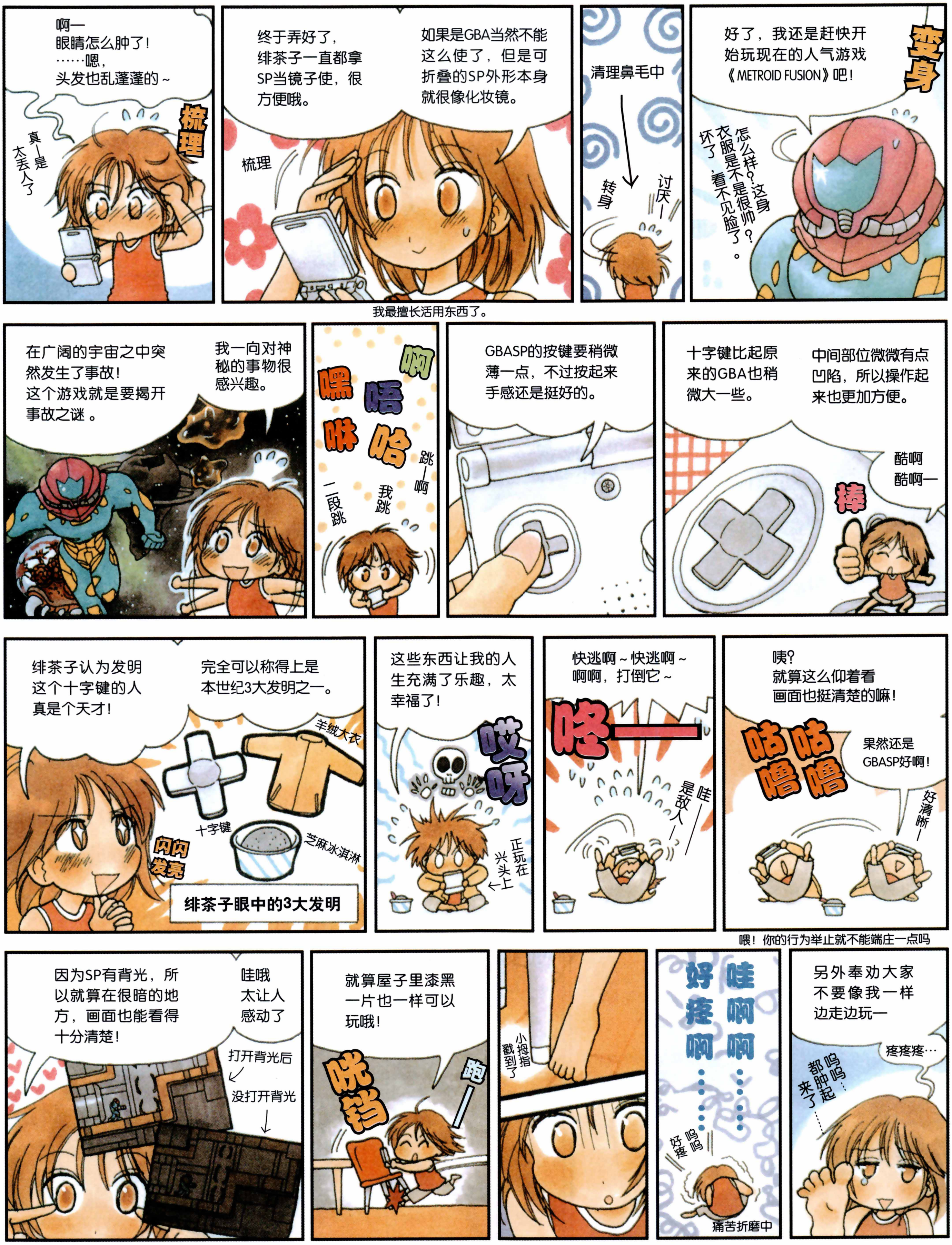
——广东 苏晓敏

星尘大海：苏读者对口袋很有研究，总部一致认为可以优先登载。





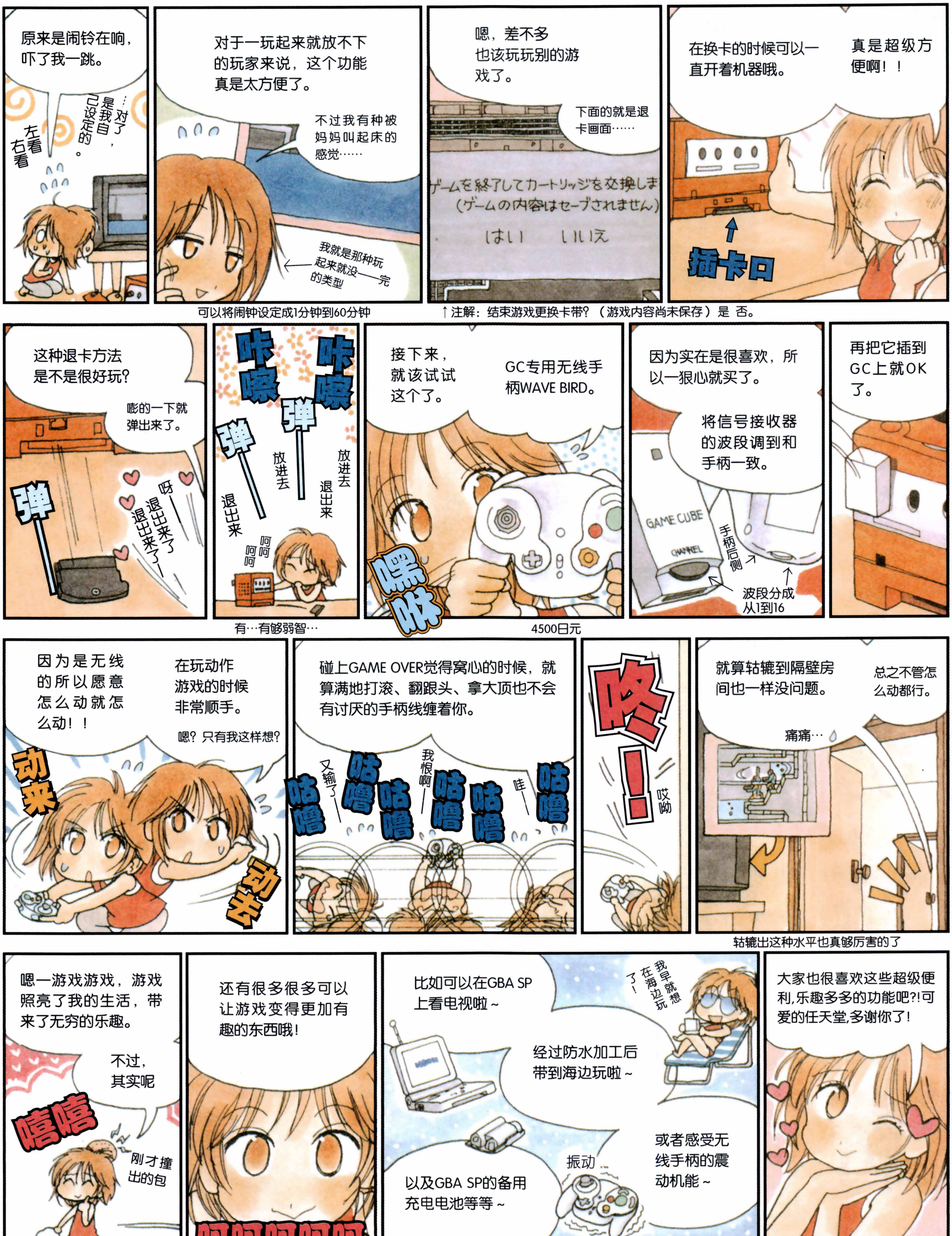
绯茶子的
新机种
体验记
责编/夜行草
METROID FUSION
START/PAUSE
原作：绯茶子
呵呵呵呵，
怎么样～
大家都买了没有～？
嗯？买什么？
啪嗒啪嗒
幸福状态
当然是SP啦！SP！！
全称GAME BOY ADVANCE SP！
我可是在第一时间买的！
快看快看!!
真是幸福啊～
宝蓝色
白金银
大理石黑
珍珠白
颜色分3种，珍珠白的是限量发售版。
我买的GAME BOY ADVANCE SP
是白金银色的。
也是这么多种颜色里面显得最高雅最成熟的。
GAME BOY
12500日元（夜行草无责任报价人民币880元） 很成熟动人吧？
SP小巧可爱，可以放在口袋里面。
机体很轻长时间玩也不会觉得累。
屏幕可以改变角度，怎么看都很方便！！
兴奋
兴奋
兴奋
兴奋
转转动动
而且SP使用了内置充电系统，再也不用装干电池啦—！！
充3小时电能用10个小时!!
如果关闭背光还能多用5个小时！
以后带着掌机上街出去玩再也不用带着几节备用电池啦！！
不光如此，这样还减少了一笔买电池的开销呢。
可以轻轻松松的去玩喽
电池真的很重哦～…



啊—
眼睛怎么肿了！
……嗯，
头发也乱蓬蓬的～
梳理
真—是太丢人了
终于弄好了，
绯茶子一直都拿SP当镜子使，很方便哦。
如果是GBA当然不能这么使了，但是可折叠的SP外形本身就很像化妆镜。
梳理
我最擅长活用东西了。
清理鼻毛中
转身
讨厌—
好了，我还是赶快开始玩现在的人气游戏《METROID FUSION》吧！
变身
怎么样？这身衣服是不是很帅？看不见脸了，坏了。
在广阔的宇宙之中突然发生了事故！
这个游戏就是要揭开事故之谜。
我一向对神秘的事物很感兴趣。
嘿咻
唔哈
啊
跳—啊
我跳
二段跳
GBASP的按键要稍微薄一点，不过按起来手感还是挺好的。
十字键比起原来的GBA也稍微大一些。
中间部位微微有点凹陷，所以操作起来也更加方便。
酷啊
酷啊—
棒
绯茶子认为发明这个十字键的人真是个天才！
完全可以称得上是本世纪3大发明之一。
羊绒大衣
十字键
芝麻冰淇淋
闪闪发亮
绯茶子眼中的3大发明
这些东西让我的人生充满了乐趣，太幸福了！
哎呀
正玩在兴头上←
快逃啊～快逃啊～
啊啊，打倒它～
咚——
哇—是敌人—
咦？
就算这么仰着看画面也挺清楚的嘛！
咕嘈
咕嘈
果然还是GBASP好啊！
好清晰—
喂！你的行为举止就不能端庄一点吗
因为SP有背光，所以就算在很暗的地方，画面也能看得十分清楚！
哇哦
太让人感动了
打开背光后↙
没打开背光↓
就算屋子里漆黑一片也一样可以玩哦！
跑—
咣铛
小拇指戳到了
哇啊啊……
好疼啊……
呜呜好疼
痛苦折磨中
另外奉劝大家不要像我一样边走边玩—
疼疼疼…
呜呜…都肿起来了……



不过玩久了眼睛会累……所以要注意让眼睛休息，玩的时间也不要过长。
唔，开始有点眼睛花了
这种时候，大画面看起来当然比较舒服了，所以要轮到这个出马了！
超级霹雳无敌！Gameboy Player！
抱歉抱歉！其实刚才我就应该介绍给大家的！
玩家只需将GBP和GC连接起来，安装方法非常简单，连我都能做到！
如果实在不会的话，也可以请教一下周围的朋友。
5000日元（夜行草无责任报价人民币430元）
首先打开GC下面的盖子，把GC和GBP的连接部分插牢。
咔嚓
咕噜咕噜
然后再把螺丝拧上！只用找个硬币转几圈就轻松完成了。
接下来，要准备好一张Gameboy Player的启动盘，放入GC。
对了对了！就是这张！
除了游戏卡带以外，如果再装上GBA CABLE、CARDE READER和通信CABLE，能玩的花样就更多了。
通信Cable
CARDe READER
GBA Cable
需要花的钱也更多了……
因为屏幕大了，画面看起来更省力，所以有些很难的游戏玩起来也变得简单了。
嗯—绯茶子幸福得都快晕倒了。
啊…我的眼前又浮现出许多怀念的游戏—
兴奋 激动 激动 兴奋
啪！
GAMEBOY
好啦！开始玩喽！
什么什么？画面选择、画面尺寸变更、手柄设定、画质调整、时间机能、交换卡带？
有黑边的那种是正常显示画面，没有黑边的是全屏显示。
你觉得哪个看着舒服就选哪个吧。
正常
满屏
其实没有那些配件也一样能玩，各位玩家大可不必全部买齐。
不过绯茶子还是更喜欢选择一些特殊的边框。
有毛线的和宇宙的等，一共有20种花样可以选择！
我最喜欢的是这种很像是用来给宇宙人写信的信纸。
到底哪里像啊？？
玩得出神
嘻嘻
呵呵
玩着玩着就入迷了，连时间都给忘了—
什么？吃饭？那多麻烦啊，算了吧。
叮咚叮咚 叮咚叮咚 叮咚～
哇
旋律是15361～



可以将闹钟设定成1分钟到60分钟

↑注解：结束游戏更换卡带？（游戏内容尚未保存）是 否。

有…有够弱智…

4500日元

轱辘出这种水平也真够厉害的了

我衷心期待着新产品的上市。

幕末风云与明治维新

——坂本龙马、绯村剑心与贯真人的时代背景

同志——维新之力

虽然龙马与武市半平太是童年好友，武市又是土佐一藩勤王攘夷的领袖，但是两人理念相差太多，所以比起来自他藩，与龙马意气相投的志士，武市反而不能算是龙马的同志。来自长州藩的高杉晋作、桂小五郎，萨摩藩的西乡隆盛、大久保利通，以及同样来自土佐的后藤象二郎与中冈慎太郎，可算是和龙马合力推动维新的同志。

这些人之间并不都像龙马与武市，有深厚的情谊，反而有不少血海深仇；长州藩是激进的尊王攘夷派，而务实的萨摩藩为了取得朝廷中的主导权，接受敕令讨伐、击败长州，使长州牺牲了不少英才，因此长州对萨摩怨恨极深，视之为第一号仇敌。而后藤象二郎、乾退助、福冈藤次这个土佐"上士三人组"，自小就跟"乡士三人组"——龙马、半平太、以藏极为不合，长大后各自阵营不同，在幕末暗杀成风的环境下，各自背负了数条人命——武市命以藏等四人暗杀了后藤的叔父吉田东洋，而武市、以藏以下的土佐勤王党志士们，泰半在天皇倒向幕府，勤王派失势之后遭到以后藤、乾等上士逮捕下狱处死。龙马能够让这些人抛开仇恨集合起来，共同完成"萨长同盟"、"大政奉还"的伟业，实在不是容易的事。

在这些人中，最令人印象深刻的是高杉晋作。他是个激烈的行动派，跟桂小五郎、伊藤俊辅（博文）等人都是吉田松阴的学生。虽然他激进的手段（杀外人、烧使馆）和龙马理性务实的作风不同，不过理念上倒是跟龙马很接近。高杉浑身反骨，对当时阶级分明的社会制度也不认同，他组织了不分士农工商组成了"奇兵队"，对抗外国人以及幕府军，倒是跟龙马"四民平等"的理念相合。这支无阶级差别的军队战力远远强过正规的武士部队，因为后者已在德川幕府三百年的稳定中磨损、腐蚀掉了。

高杉晋作性格激烈狂放，因此在龙马倡议萨长同盟之时，先找桂小五郎商量，虽然桂对于跟死对头萨摩藩结盟也极不愿意，但是当时局势对长州藩已经极度不利，



■ 长洲志士，右起高衫晋作、桂小五郎 久阪玄瑞、伊藤博文

如果再坚持下去可能有全藩灭亡之虞，桂也只好答应龙马之议。但是两个人最担心的就是高杉的反应，照高杉霹雳火爆的性格来看，极可能宁愿灭亡也不愿向萨摩藩低声下气。然而高杉的反应却大出众人意料之外，他不但认同了龙马的提议，而且在两藩结盟之时还慎重其事地盛装赴会，又让桂白白担心他会狂气发作，大闹会场。以此观之，高杉绝非一意孤行的莽汉，虽然性格激烈，然而在盱衡全局之后，能够压制自己的脾气以顾全大局，是个豪气、智慧兼具的好汉子。

高杉跟龙马的母亲一样罹患了肺痨病而英年早逝，享年仅27岁。死前仍然一方面率领奇兵队向幕府以及外国势力进行游击战，一方面自知已经没有而纵情声色。他的辞世之歌（当时的武士临死时都会吟上一小段诗，作为自己一生的注脚）是这样的：

> 让有趣的事
> 半点也无的世间
> 变有趣起来

（为了配合俳句5、7、5字的规则只好硬拗……照中文的文法就是："让没啥趣事的世间，变得有趣"）

当龙马听说高杉病情恶化赶到时，已经来不及见他最后一面，在听到他的这首诗之后，龙马不禁热泪盈眶，感叹道："没错，这就是高杉！"带着自己的妻子阿龙、长州的友人以及高杉的爱妾宇乃到他的墓前，一面弹着



■ 龙马给晋作上坟

高杉生前最喜爱的三味线一面跳着宴会的舞蹈来祭拜高杉。宇乃欣喜地垂泪道："坂本先生果然是天下最理解晋作的人！"比起与半平太、以藏的幼年友谊来，龙马与高杉两人之间似乎更加心意相通、肝胆相照，相信在许多读者心目中，高杉会是除了龙马之外，最受欢迎的角色。

跟高杉比起来，同是长州藩出身，也同样是吉田松阴门下的桂小五郎性格就沉稳得多，但是相对地也就不如高杉那么强烈，是个秀才型的人物。桂在江户时投入"神道无念流"齐藤弥九郎门下，也是赫赫有名的剑客，许多人都认为桂在当时是天下第一，不过他却在御前比试中输给了龙马。

桂和高杉在长州藩都是辅佐藩主重要人物，不过在长州被打成"朝廷之敌"时，桂以朝敌之身，潜伏在京都里，有时乔装成乞丐，有时假扮成妓女，着实吃了不少苦头。后来决定听从龙马的劝告，与萨摩藩联手对付幕府，又无法获得长州人的谅解，性格激烈的长州人在"禁门之变"（1864年）中被萨摩、会津两藩联手打得大败亏输之后，对萨摩藩恨之入骨，许多人在鞋底一边写着"萨奸"，一边画着萨摩藩家徽的图样，表示随时都不忘总有一天要把萨摩踩在脚下，报这一箭之仇。当桂小五郎决定跟萨摩联手时，他在藩中的声望突然从云端跌到谷底，变成人人喊打的过街老鼠，走在路上还会被老弱妇孺丢石头，晚上不敢在自己家里睡（看样子当时的长州藩已经颇为自由民主，可以对桂这种高官做这种事）；而率领奇兵队作战的高杉晋作人气却越来越高，让桂心理很不平衡。高杉对桂说道："萨长同盟必须在极机密的状况下进行，让长州对萨摩的怨恨沸腾，可以

让幕府掉以轻心，认为萨长同盟绝无可能。再说，你来承受怨恨，我来鼓舞士气，这样长州藩才能保持高昂的斗志，否则可能就会完蛋了。”由此可见高杉在狂放外表下深思熟虑的一面。

桂虽然认为高杉占尽了便宜，还是吞忍下来，继续和龙马推动萨长同盟，但是虽然龙马在跟两边交涉时双方都答应放下嫌隙，但是几次的会面下来，不是萨摩的西乡隆盛放长州鸽子，就是桂小五郎忍不下一口气出言讥刺对方，同盟进展犹如原地踏步。龙马眼看日本亡国在即，这些有能力的人却为了各藩的本位主义吵嚷不休，忍不住悲从中来、当场爆炸：

这个家伙也是，那个家伙也是，为了微不足道的“藩的体面”，到底还要争吵到什么时候？！长州算什么？萨摩算什么？！这个同盟不是为了长州，也不是为了萨摩，是为了“日本”而结的！这样下去，同盟是结不成了……大家的愿望、苦劳、牺牲了的性命，到底是为了什么？

一席话说得众人哑口无言，才回过头去想，是啊，我们努力到现在，到底是为了什么？就在这临门一脚的作用下，将幕末纷乱扰攘的乱流汇聚起来的“萨长同盟”终于结成，而幕后推手坂本龙马的生命，也仅剩下不到两年了。

龙马在萨长同盟推动过程中痛斥两藩本位主义、死抱着双方的仇恨不放，然而他却很快遭到“报应”——为了将家乡土佐藩也推上维新之路，他必须跟死对头后藤象二郎合作。

上士出身的后藤，当时已经是土佐藩的家老，掌握了藩政大权。前面已经讲过，他与龙马等人的仇恨非同小可，更有甚者，这些血腥暗杀、仇杀事件并不只是龙马与后藤两人间的个人恩怨，而是土佐“乡士”与“上士”两个阶级之间的整体仇恨。虽然龙马勉强按捺住一刀劈死后藤的冲动，但是从神户海军学校到龟山商社再到海援队，长年跟随他的土佐乡士，却无论如何也无法接受“与后藤等一干上士携手合作”的事实，因此而不谅解龙马的人也不少。日后龙马回到了故乡，更是遭到像桂在推动萨长同盟时所受到的待遇。

这就是族群、仇恨力量可怕之处。明明所有人的目标一致（日本“站起来，走出去”），但是却把绝大部分的力量用在内斗上（这种情况，恐怕颇值得我们借镜、检讨目前台湾岛内的现象）。而龙马最大的功业，就表面上来说是萨长同盟与大政奉还，然而究其根底，或许该说是不但自己捐弃了这种族群阶级对立，也劝服了当时各族群的领袖如此，才能将日本推上现代化之道。

至于萨摩的西乡隆盛，应该算是全书中胸襟、格局唯一足以跟龙马相提并论之人，不过他出场较迟，论在漫画中的分量，大概还不如武市、高杉、桂这些人。

西乡跟龙马一样，百年后的今天仍然人气鼎盛。在弘兼宪史的《政治最前线》中提到：“千万别在鹿儿岛讲西乡隆盛的坏话。”西乡受欢迎的程度可见一斑。

西乡是个高大肥胖的男子，出场时是萨摩与幕府联合讨伐长州的“禁门之变”事件。他骑着一匹腿短体胖的马上战场，看起来实在很滑稽。不只人胖马胖，也特别喜爱肥胖的女性，因此日后到土佐拜访龙马的老家时，一见到龙马的姊姊乙女就坠入情网，可惜乙女恨不生为男儿身，和龙马一起闯天下，根本无心于此。

在波折不断的萨长结盟过程中，西乡面对长州诸人的讽刺，他虽然心理也一样不爽，表面上却不发作，只是好酒好菜不断送上来，却绝口不提同盟之事。长州人只想到自己受尽委屈，忍下战败的屈辱以及复仇的渴望前来结盟，这些“萨贼”竟然不当一回事，只是天天开宴会：却没有想到自己把对方冷嘲热讽一番，萨摩手握重兵，又有朝廷征讨长州的敕令，没有当场翻脸已经是西乡看在龙马的面子上了！我们以一个身处“现代”的“局外人”的观点来看固然觉得他们自私可笑、心胸狭窄不顾大局，不过当时的武士阶级，除了忠君爱国为其第一守则外，再来就是身为武士的“面子”了，这个面子问题，甚至凌驾于个人性命之上。所以回到前述那个场景，萨长两藩的人没有当场厮杀起来，已经算是当事人们极度克制、为大局着想的结果了，对于桂与西乡等人，还是应该给予高度评价。当然光以这个程度还是不足以完成政权转移这样的大事，最后还是靠龙马临门一脚地发飙才真正搞定。



■ 宿敌：上士后藤象二郎与浪人龙马的再会

与西乡同为萨摩出身的大久保利通，他的个性刚好跟豪爽磊落的西乡成一对比，属于策士型的人物，他显然被作者们安排了比较负面的形象，跟龙马这种神经粗的人说什么也不对盘，几次下来被龙马的一些不经意挑战动作搞得快抓狂。虽然他也是维新名臣，分配到的倒像是个丑角。此人在《神剑闯江湖》中也有登场，不过仍然是个倒楣角色，一出场就“根据史实”被暗杀身亡了。



■ 萨摩豪杰西乡隆盛

萨、长、土三藩是推动维新的三大力量，它们各自的两个主要人物：萨摩的西乡/大久保、长州的高杉/桂、土佐的坂本/武市--刚好都是“理想/谋略”、“雄才/秀才”、“热情/坚韧”这种互为表里、相辅相成的个性，要成大事，果然需要各种不同、互补的人才！

龙马的另一位同乡中冈慎太郎，在这部作品中的戏份不如前面几位，不过他不但是龙马推动萨长同盟、大政奉还时最重要的伙伴与同志，1867年在京都“近江屋”所发生的悲剧中，和龙马一起遇刺殒命。

中冈初次登场是在第5册，“土佐勤王党”结成之时。他是武市半平太的热烈拥护者，他对武市的态度甚至被其他同志认为“简直就是狗腿”。他对武市的幼时好友龙马多少有点嫉妒之情，而且由于龙马对于武市醉心于“土佐全藩勤王”，过于相信藩主山内容堂的想法颇不以为然，让中冈认定他的确是如大家所说的，不过是个“剑术高强的呆子”。后来武市的作为渐趋极端，对内以权谋术操弄党内同志，对外以恐怖暗杀手段排除异己。龙马脱藩前夕，武市策划刺杀掌握土佐藩政的吉田东洋，龙马大为反对，认为土佐的问题不在吉田东洋而在山内容堂，因此又与武市争执起来。武市原本还希望剑法天下第一的龙马担任此次的杀手任务，失望之余口不择言，与龙马割袍断义，将他逐出勤王党。

虽然当时龙马的思想尚未完全觉醒，不过以他日后超越土佐一藩，更超越日本一国的格局，当然不会把一个勤王党看在眼里，他所悲伤的并不是离开这个团体，而是与武市之间的友谊变质了。中冈虽然对武市一片死忠，不过看到龙马不像其他的土佐志士对武市唯命是从，反而据理力争侃侃而谈，所言主张甚至还比武市更具说服力，此时他对龙马就另眼相看了，不过他仍然选择留在党魁武市身边。

武市死后，勤王派陷入黑暗期，中冈转移阵地到长州藩，协助长州这个勤王大本营度过最艰难的时刻，之后更与龙马一同推动萨长同盟的大策略，长州人也视他为长州的大恩人。

中冈在当时可说是唯一能与龙马比肩的名士，他们两人最常见的形象，就是风尘仆仆地在各藩间奔走，那种形象百分之百就是墨家所言的“摩顶放踵”。眼光、思想，加上毫不迟疑的实行力，是他们两人共同的特色；不过在个性与行事风格方面，就恰恰相反了。相对于龙马的粗枝大叶，漫画中的中冈精于缝纫，快准狠兼具；长于烹饪，色香味俱全，这种小地方最能呈现他一丝不苟的特性。

中冈慎太郎与龙马一起为推动维新回天而努力，也因此一起遇刺丧命，死后一起安葬在京都的灵山护国神社，称此人为龙马的第一同志，并不为过。

～待续～



电击看板

【“非理”快哉？】

【文：金装战神电击象】

天语：前几期的电击光盘好评不断，战神象私下里星夜赶工，惟恐愧对读者厚爱……



编辑部笑话一则

早先，大概一年半以前吧，天语问PERFECT何时他会买PS2。答曰：55000型出了再买，因为我的PS就是5500型。今日，索尼推出最新改进版50000型，天语再问之。曰：PS3出了买PS2。

从小，我们就被任何一个长辈教育，做一个诚实的人，做一个打开心胸说话的人，可实际上又有几个长辈自己能做得到呢？

更可笑可悲的是，如今一些做到的人，反而往往成为大家嘲笑的对象，许多家长自觉不自觉的会在私下里暗示，这样的人可千万做不得。

我不是什么教育家，更不敢自封为学者和文人，只是有点想法，有点感慨想说就是了。

有了这样的看法，才越来越觉得做“电击收藏”，跟还算纯洁的游戏打交道，是在做一件还不算违心的事情……

虽然过得有些清苦，有些寂寞，不过这片天地也有它快乐的地方，至少可以在自己的一亩三分地里任我飞翔，不用去理会如今世俗上许多明规暗理，不必昧心地谄媚献丑……

惟一有顾虑限制的，也就是在作节目时，要想方设法迎合读者朋友的口味和想法，不过庆幸的是，我们的受众朋友也同样是一群单纯无瑕的人，对我们几乎没有一点刻意的责难，更多的反而是鼓励和理解，有时候，我们真觉得读者对我们的理解和关爱甚至超过了自己的亲人……

做“电击”的时间越长，越觉得这是一片我们难以割舍的天地，倘若一天非要让我们在“电击”和一些看似对人生重要的事情前进行选择的话，也许我们真的还会在“电击”上继续投上心仪的一票。

这就是“非理”的快乐，“非理”的力量。



【欢迎FOX2来录电击光盘】

(2003-04-16 01:05:00) Fox2

天师你好：

2003.9期上的L.Y的“疯的”水平其实只是入门级。连电脑的第一名都没拿到，可惜！

L.Y还不太懂“疯的”的系统，慢也是难免的。如果真正了解系统后，成绩一定不俗。“超级加速”一定要会！

请你告诉我L.Y的联系方法，我给他支几招。希望能早日破了我当年的纪录：

3分14秒07

也不愧中国玩家团高手的称号

电击加油站

■广州化州李子豪说《电击》应该像《电新》那样做个菜单。

■根据最新寄回的回函表看，《电击》新推出的栏目“ONE TO TEN十大迷你不迷情”和“硬件大玩家”读者反映不俗。是不是能长久吸引玩家还有待观察。但愿不是“喜新厌旧”。

■成都理工大学姚民提醒《电击》所选的游戏应该更适合中国玩家的口味，此言极是。游戏说根到底是一种文化现象，差异性是文化现象的特征之一。

■广州彭凯仑希望《电击》VCD改为碟盒装，这样不仅方便读者收藏，而且不会污染环境。改碟盒装当然不赖，可一是要提高成本，二是运输极不方便。所以现在各杂志附送光碟几乎没有带盒子的。另外有点看不懂的地方，带碟盒与环境污染有关吗？难道带碟盒就不会污染环境？不带碟盒就把VCD扔到垃圾箱？！呜呼，太悲惨了。

■福建漳州吴志荣问《电软》何时有自己的网站？据我所知，特工黄已有此计划，时间不会太久吧。

■青岛张立凯说他的碟机自有“点心”吃和被“电击”后就开始“复活”，精神气十足。

■北京的庞博（女）说，我看到不少读者节省早点钱买《电软》、《电新》，我希望杂志有机会在比较醒目的地方刊登文章，告诉大家吃早饭非常重要，不吃早饭对身体健康非常不好。这地方不能算“醒目”，但我非常赞成庞小姐的意见，“点心”虽好不能吃。

■武汉王为民是《电击》狂热的拥趸者，他说《电击》是他最喜爱的游戏VCD，不仅因为有中文解说，而且因为其对游戏具有文化品味的深入介绍，真正做到欣赏，“认知”两不误。我知道许多人批评刊登“吹捧”文章，所以只对你表示感谢而已。客观说《电击》还是一个“发展中”的光盘，需要不断完善，创新和成熟。对于什么“最好”、“最棒”我连想也不敢想，只是希望自己默默耕耘的东西能给读者带来享受，那也就是我最喜欢的收获。《电击》虽然只是一张免费的赠品，但对玩家而言应该是和“点心”一样有其“价值”。

对那些反对我刊登“吹捧”文字的读者致歉意，并表示尊敬。因为你们让我有“自知之明”。

■我很喜欢music，尤其是对《电新》19期名曲音乐厅及B盘音乐CD感到十分满意，不过我想“FF巡游线”以后会不会改为“POKCMON”系列回顾？因为我最喜欢这一系列。

我不仅爱音乐，还有一个爱好，收藏各个公司的大作正版盘或卡带。我家有一个上锁的水晶柜，里面全是我珍藏的游戏。目前我有正版的GBA卡带：《口袋妖怪·蓝宝石》、《星の卡比·梦之泉DX》和《RAYMAN3》和NGC的：《生化危机0》与《实况6》以及PS2上的《FFX-2》、《星之海洋3》和《心跳回忆3》。看着柜子里的这些“展品”，心里有一种说不出的成就感。同学说花钱买正版我脑子有问题，不过我则感到这是一种个人爱好。我不会玩柜子里的游戏，因为我要让它们永远是新的，不想有丝毫损坏，若实在忍不住想要玩，我也只会去游戏店买几十元钱的盗版。（笑）　　北京RAUL



GUNDAM SEED CHARACTERS

File No.4 : Lacus Clyne

LACUS CLYNE

1:8 scale scratch built
sculpted by Hiroyuki TSUMEZUKA

应众多FANS们的要求，回归原点的《高达SEED》终于推出了。随着情节的推进，很多新角色也在剧中出现，而且每一个的魅力都随着他的成长而逐渐展现出来。同时，《SEED》中充满魅力的角色们也开始立体化了，那就是“GUNDAM SEED CHARACTERS”。这次我们推出的是以第4集为基础的歌姬——拉克丝·库莱恩的手办。

制作人爪冢裕之曾按照1：100的比例制作过高达的模型。这次他按照故事人物所制作的库莱恩的手办，将她的纯真无邪和天真可爱充分的表现出来，表情极为生动，那阳光般灿烂动人的微笑给人留下了深刻的印象。

「今天你有没有作个乖孩子啊～
不乖的孩子可是要扮鬼的哦～」

玩具欣赏



■责编/宇部

流行巴士GO!

ANIME (DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品

高达正统“机动战士”系列最新作DVD化!



从去年10月起，机动战士最新作终于开始在电视上亮相了，同时DVD亦于今年3月开始逐张推出，至今正式上市的共有4张。前8集的名字分别是《虚伪的和平》、《它的名字是高达》、《崩坏的大地》、《沉默中的爆发》、《PHASE SHIFT DOWN》、《消失的高达》、《宇宙的伤痕》、《敌军的挽歌》。机器人设定的部分仍然和第一代高达一样，由大河原邦男负责。高达的FANS们，赶快行动起来吧!

机动战士高达SEED



→故事围绕着偶然卷入战争的16岁少年而展开的。





←扎夫特军的神秘人物·在第二集中出现和大和展开了激战。

●原作：矢立肇、富野由悠季●监督：福田己津央●配音：保志总一朗、石田彰、三石琴乃、子安武人、桑岛法子

在漫画连载及在电视台播出时大颇获好评的《爆转SHOOT BAY BLADE》首次推出了剧场版!本作中，主人公木之本高尾将和首次在动画中登场的皇大地操纵战斗陀螺展开梦幻般的对决。好不容易才从日本选手大赛中胜出的木之本面前再度出现了强敌，他就是额头带有伤痕的少年—皇大地!这次的DVD还将随盘附赠原创的战斗陀螺。



←高尾即将面对一场激烈的比赛……

DVD 爆转SHOOT BAY BLADE THE MOVIE 激斗!! 高尾VS大地



←他们两个人之间迸射出激烈的火花。

高尾VS大地的对抗赛

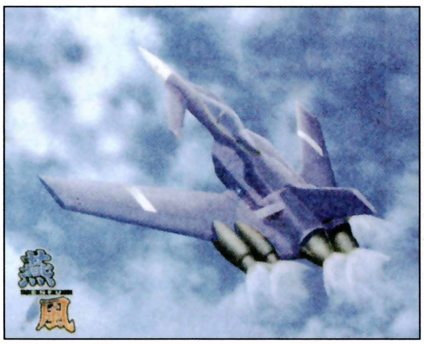


●原作/青木たかお 总监督/竹内启雄●监督/やすみ哲夫 人设/长森佳荣●配音/くまいもとこ 桑岛法子 高乃丽 横山智佐

MOBILE 日本手机3G时代的超炫游戏欣赏

燕风ENFU

机种/J-PHONE 厂商/HUDSON 类型/射击

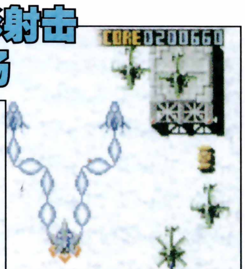


HUDSON著名的射击游戏《燕风-ENFU》终于在手机上亮相了。玩家要不断的得到道具，提升武器的力量消灭敌人。这个游戏共有5关。

HUDSON的精彩射击游戏在手机上登场

→关尾还会有充满魄力的BOSS在等待着你。赶快提升武器的力量向它发起挑战吧。





→某些场景，玩家需要将周围所有的东西都破坏后才能打倒BOSS……

游戏也有隐藏关!!

如果满足各个关的特定条件，玩家就可以进入隐藏关了。赶快打倒BOSS，寻找隐藏关吧!



心跳回忆 LIVE

以KONAMI的恋爱养成游戏《心跳回忆》系列为题材的《心跳回忆LIVE》从4月7日起正式在日本的手机游戏市场上推出。这款游戏只适用于日本504i系列的手机。玩家在手机上将可以再度和阳之下光、白雪美帆、赤井炎一起体验各种各样的事件。而且，该游戏还能与现实时间发生连动，根据不同的时间段，她们也会有不同的表现，让玩家充分体验到多姿多彩的一面。

「心跳度」极高，表情变化相当生动！



阳之下光、白雪美帆、赤井炎——抓住她们的心！



下课后的活动可是五光十色的！



→如果在深夜的话，玩家还可以看到她们睡得正甜的样子。

首先设定《心跳回忆LIVE》的待机画面。在这个画面玩家可以选择各种指令，并看到她们生活中的点点滴滴。比如，白天可以看到她们上课，晚上还能看到她们在睡觉。而且，根据时间段和季节，事件的内容也会发生多姿多彩的变化。

游戏铃声DIY

塞尔达·风之韵

——主题曲——

NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2=按9键2次 *2=按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

5+	8	#	5	8	#	5+	9	#
1	8	*	#	4+	9	2	8	#
1+	9	#	1	8	1+	9	#	6
8	*2	#	4+	9	#	1	8	*
5	*2	#	1	*	#	6	*2	#
1+	9	*	5	8	*2	#	4+	9
#	1	8	*	#	6+	9	*2	#
1	8	*	1+	9	#	2	8	#
4	1	8	#	2	9	#	5+	9
*2	#	5	8	#	5+	9	#	1
8	*	#	4+	9	2	8	#	1+
9	#	1	8	1+	9	#	6	8
*2	#	4+	9	#	1	8	*	5
*2	#	1	*	#	6	*2	#	1+
9	*	1	8	#	2+	9	#	4
8	4	#	2	#	1	1	9*2	#
1	#							

SONY

说明：*(5)=按*键5次
J=按Jog Dial键

适用机型：Z18 Z28…

5	5	5	#	*(5)	5	5	5	#
(4)	5	5	5	#	*(5)	1	#	*(4)
4	*(5)	2	#	*(4)	1	#	*(5)	1
*(4)	1	#	*(5)	6	6	6	#	*(4)
4	4	4	#	*(5)	1	*(4)	5	5
5	#	*(4)	1	#	*(4)	6	6	6
#	*(4)	1	*(5)	5	5	5	#	*(4)
4	4	4	#	*(5)	1	#	*(4)	6
6	6	#	*(5)	1	*(4)	1	#	*(5)
2 #	*(4)	4	*(4) 1	#	*(4)	2	#	*(4)
5 5	5	#	*(5)	5	5	5	#	*(4) 5
5	5	#	*(5)	1	#	*(4)	4	*(5)
2	#	*(4)	1	#	*(5)	1	*(4)	1
#	*(5)	6	6	6	#	*(4)	4	4
4	#	*(5)	1	*(4)	5	5	5	#
*(4)	1	#	*(4)	6	6	6	#	*(4)
1	*(5)	1	#	*(4)	2	#	*(5)	4
*(4)	4	#	*(4)	2	#	*(4)	1	*(4)
1	#	*	1	#	*			

※请将本曲的节拍调至快速。

Panasonic

说明：2(5)=按手机2键5次
>=按向右箭头

适用机型：OT310 OT511 OT512…

5(4)	*	>	5(4)	*(2)	>	5(4)	*
1(2)	*(2)	4	*	2(2)	*(2)	1(2)	*
>	1	*(2)	>	1(2)	*	6(4)	*(2)
4(4)	*	1	*(2)	5(4)	*(2)	1(2)	*(2)
6(4)	*(2)	1	*	5(4)	*(2)	4(4)	*
1(2)	*(2)	6(4)	*	1	*(2)	>	1(2)
*	2(2)	*(2)	4	*(2)	1(2)	*(2)	2(2)
*(2)	5(4)	*	>	5(4)	*(2)	>	5(4)
*	1(2)	*(2)	4	*	2(2)	*(2)	1(2)
*	>	1	*(2)	>	1(2)	*	6(4)
*(2)	4(4)	*	1	*(2)	5(4)	*(2)	1(2)
*(2)	6(4)	*(2)	1	*	>	1(2)	*(2)
2(2)	*	4	*(2)	>	4(2)	*(2)	2(2)
*(2)	1	*(2)	>	1(2)	>	1(2)	

ERICSSON

说明：1+=按手机1键稍长

适用机型：OT310 OT511 OT512…

5+	#	5	#	5	#	5+	#	5
#	1	#	0	4+	0	4	0	2
#	0	1+	#	0	1	#	0	1
0	1+	#	0	1	#	0	6	#
4+	#	4	#	1	0	5	#	1
#	0	6	#	1+	0	1	0	5
#	4+	#	4	#	1	#	0	6+
#	6	#	1	0	1+	#	0	1
#	0	2	#	0	4	0	1	#
0	2	#	0	5+	#	5	#	5
#	5+	#	5	#	1	#	0	4+
0	4	0	2	#	0	1+	#	0
1	#	0	1	0	1+	#	0	1
#	0	6	#	4+	#	4	#	1
0	5	#	1	#	0	6	#	1+
0	1	0	1	#	0	2+	#	0
2	#	0	4	0	4	#	0	2
#	0	1	0	1+	#	0	1+	#
0	1+	#	0	1+	#	0		

ALCATEL

说明：8(2)=按手机8键2次

适用机型：OT310 OT511 OT512…

5	8(2)	#	5	8(2)	#	4	*	8(2)	1
*	8(2)	#	1	*	8(2)	#	4	8(2)	#
1	*	8(2)	4	8(2)	#	6	8(2)	#	1
*	8(2)	#	5	8(2)	#	5	8(2)	#	4
*	8(2)	1	*	8(2)	#	1	*	8(2)	#
4	8(2)	#	1	*	8(2)	2	*	8(2)	#
1	*	#	1	*	#				

MOTOROLA

说明：3(4)=按手机3键4次
↓=按向下箭头

适用机型：T190 T191…

4(10)#↓	2(10)#↓	4(10)#↓	2(7)#↓	4(4)↓
2(6)#↓	4(7)#↓	2(7)↓	4(7)#↓	2(9)#↓
4(11)#↓	2(7)↓	2(10)#↓	2(7)#↓	2(9)#↓
4(7)↓	2(10)#↓	4(11)#↓	2(7)#↓	4(9)#↓
2(7)↓	4(7)#↓	2(6)#↓	2(4)↓	1(7)#↓
2(6)#↓	4(10)#↓	2(10)#↓	4(10)#↓	2(7)#↓
4(4)↓	2(6)#↓	4(7)#↓	2(7)↓	4(7)↓#↓
2(9)#↓	4(11)#↓	2(7)↓	2(10)#↓	2(7)#↓
2(9)#↓	4(7)↓	2(7)#↓	4(6)#↓	2(4)↓
2(4)#↓	2(6)#↓	2(7)↓	5(7)#↓	5(7)↓

SIEMENS

说明：+(–)=按上（下）侧键
↓=按向上键头 ↑=按向上键头

适用机型：3568i 3618 6618 6688 …

5	0	*	5	0	0	0	5	8	8	8
1	0	0	0	+	4	8	8	8	*	2
0	0	0	*	1	8	8	8	1	0	0
0	*	1	8	8	8	*	6	0	0	0
-	4	8	8	8	1	0	0	0	+	*
5	-	*	1	+	6	-	1	8	8	8
+	*	5	0	0	0	-	*	4	8	8
8	1	0	0	0	+	6	8	8	8	-
1	0	0	0	+	*	1	8	8	8	*
2	0	0	0	4	*	1	0	0	*	2
8	8	5	8	8	8	-	5	0	0	0
5	8	8	8	1	0	0	0	+	4	8
8	8	*	2	0	0	0	*	1	8	8
8	1	0	0	0	*	1	8	8	8	*
6	0	0	0	-4	8	8	8	1	0	0
0	+	*	5	-	*	1	+	6	-	1
8	8	8	+	*	1	0	0	*	2	8
8	8	4	0	0	0	*	4	*	2	1
*	1	8	8	8	8	*	1			



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

Game bar

游戏点评

责编/星尘大海

PS2 第二次超级机器人大战α

厂商：BANPRESTO　类型：SLG　媒体：DVD-ROM



超级进化版！这才是真正的新世代超级“萝卜头”大战的应有姿态！说到机战游戏就首先要讲它的战斗画面，这也是制作人寺田贵信所一贯追求的。总的来说这次的画面是相当令人满意的，也是机战历史上战斗画面最出色的一部作品。战斗动画几乎完全是重新制作，许多细节表现都完全忠于原作已经是非常令人感动了，最难能可贵的是以往家用机上机战读盘缓慢的“顽症”在本作中已经“药到病除”。

在系统方面基本上融合了OG与外传的系统，较之前作IMPACT的晦涩系统来看本作已经是相当不错了。游戏难度方面则是介乎于α与α外传之间，敌人的“皮”没有以前厚了，加上“热血”回到了两倍攻击力，这样一来对付杂兵倒并不费力。只不过托OG的福，BOSS的HP基本都突破了65535的心理界限，最终BOSS的HP竟高达50万！比α外传中白河愁五次奇迹还狠。

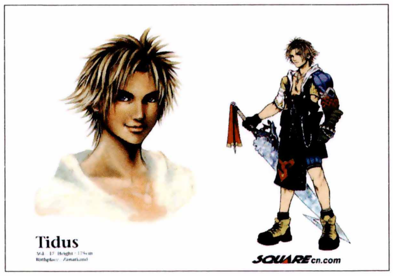
第二次在对手灵魂能力2只有6万销量的情况下才卖了30万。看来机战的影响力是在下降中，希望眼镜厂能以本作为基础真正用心制作每一款游戏。也许机战的春天还会再度到来。

——铁杆合作组 真?A9

角色：9	操作性：8
画面：9	创意：6
音乐：9	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：或会∞	

PS2 最终幻想X－2

厂商：SQUARE　类型：RPG　媒体：DVD-ROM



这一次的《FFX－2》的销量很轻松地使SQUARE提前摆脱了今年财政赤字的威胁。其实如果从严格的角度来看《FFX－2》这款游戏并不能被称为是《FF》大家庭中的一员，毕竟本作的风格变化太大了，大到让人怀疑SQUARE今后的制作目的和方向。

为什么变化如此之多的《最终幻想X－2》的销量可以突破180万？我想除了大家的购买习惯外，应该就是游戏中一些全新的亮点了吧，故事中充满了搞笑，从某种程度上来讲摆脱了《FF》系列中一贯的压抑和沉重，让人有种看过《EVA》再去看《机器猫》的奇怪感觉；而且剧情的连接以任务模式展开来，的确大大增加了游戏进行的自由度，让人体会到前所未有的轻松感，虽说取消了系列极其著名的召唤兽系统，但取而代之的变装系统也着实使战斗时的策略性提升了不少。但没有了转职系统和召唤系统的最终幻想确实让人有种怪怪的感觉。

如果说她是《FF》正统系列中的一部的话，明人一定会去咬那厮的脖子(脚脖子)，但的确是部出色的外传~。

——北京 星川明人

角色：10	操作性：7
画面：9	创意：7
音乐：10	移植度：——
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：20小时	

PS2 VR战士4·EVO

厂商：SEGA　类型：FTG　媒体：DVD-ROM



VF4 EVO不愧为最强的3D FTG，进化两个字足以让人感动。

本作的移植度相当高，前作中的满屏锯齿已经基本看不见了，场地背景也有极大的改善，除了比街机上的那种夸张的光源效果逊色以外，基本完全移植，REPLAY和读盘时间都有强化，真的不知道应该夸奖AM2制作认真还是批评他们上一作根本没有认真做。

操作就不多说了，SEGA的强项，在这里强烈建议买原装摇杆，手柄实在是玩不出什么感觉来。

角色：9	操作性：10
画面：9	创意：8
音乐：9	移植度：9
情节：——	总评价：9
游戏时间：vf5出之前	

新增加的两名角色也当然强劲，日守刚的投技实在是汗……最有意思的是用两个新人对切的时候突然旁边的一个人说：蛮像TK4的。

新要素主要引入了一个QUEST MODE，你可以迂回于日本的各游戏中心和参加一些格斗大赛，最终参加全国大赛……；值得一提的是这些虚拟的对手采用了生活中500名玩家的打法和资料；练习模式对空中追打技和反击技的练习进行了大幅强化，如果打街机被切郁闷了的话，在这里可以找到一些平衡……

P.S：新道具……寒；http://sky.zero.ad.jp/psyrock-vf/VF4EVO的道具一览

——北京 cornlee

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS2 灵魂能力2

厂商：NAMCO　类型：FTG　媒体：DVD-ROM



NAMCO千呼万唤才出现的《灵魂能力2》终于在XBOX、GC和PS2上堂堂发卖，在通过了三个版本的MASTER WEAPON模式后发现本作实在是强力至极，绝对没有让苦等的3D格斗玩家失望。

虽然没有了当初在DC上见到前作的震撼，但素质不减依旧算是对玩家们负责到家，全主流机种制霸和极快的读盘则更是表明了厂商对玩家的体贴，以及现在3D格斗游戏制作的最高技术，丰富有趣的模式和华丽而不失严密的战斗是吸引玩家的最大原因，充满魅力的各个角色以及各异的兵器也是同类作品所不能比拟的，再次对NAMCO的游戏制作表示最高敬意。

或许是因为没有同类3D兵器格斗与之相比的原因，没有极大的突破和飞跃造成了本作不讨好苛刻评论家的原因，因为本作让人看到了NAMCO的游戏制作实力远远不止于此，应该还有更高更好的表现，期待《灵魂能力3》在游戏历史上再次的完美表现。

——北京 LULU

角色：10	操作性：10
画面：9	创意：8
音乐：10	移植度：8
情节：7	总评价：9
游戏时间：30小时	

PS2 星海传说3

厂商：ENIX/TRI-ACE　类型：RPG　媒体：DVD-ROM



TRI-ACE虽然不是大公司，但由其出品的RPG却从来没有令笔者失望过，星海系列正是其杰作。

“星海3”的画面及音效在PS2游戏中确属一流。游戏还对应逐行扫描电视和杜比5.1音效，有条件的玩家不妨一试，可惜人设过于平庸，令其大作风范打了不少折扣。

很多玩家都发现“星海”系列和NAMCO的“传说”系列在战斗系统上颇有相似之处，其实两大RPG系列可谓同出一脉。星海主创五反田义治本是NAMOC狼组的主要开发人员（“传说”系列优良的战斗系统正是出自狼组之手），因与高层意见不合，愤然出走，自立门户，建立了TRI-ACE。个人认为星海系列战斗系统更胜一筹，与“传说”系列局限于2D平面横向移动相比，它赋予了玩家更广阔的空间。

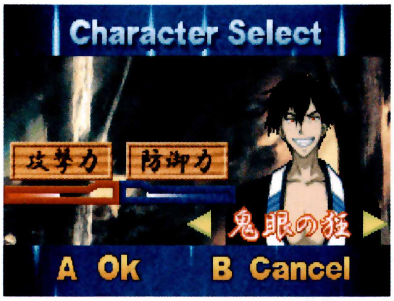
这么一款优秀的RPG却只能感叹生不逢时，避开了与“宿命传说2”的巅峰对决，延期至2月27号发售却遭到如日中天的准百万新贵“真三国无双3”的猛烈狙击；在发售日当天更传出某些型号的PS2在运行该作时会出现死机BUG的不利消息，其销量大受影响在所难免。

——广州 朱汝聪

角色：7	操作性：10
画面：9	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：10小时左右	

GBA 鬼眼狂刀

厂商：Marvelous　类型：ACT　媒体：卡带



本次《鬼眼狂刀》是由同名人气动画而来！

进入游戏发现，画面近乎3D人物，2D场景，而且镜头为俯视，正因为这点，使得一个版面上能容得下许多敌人，令打斗更具紧张感和魄力感。游戏最大的特点就是“千人斩”，斩杀人数在右下角有显示，《真三国无双》？（汗），再看看集满气槽后的必杀技，“无双”？（再汗）也许是厂商为了让那些玩不到PS2的GBA玩家们也能体验到《真三国无双》的感觉才这样设计的吧（笑）。

游戏的另一个特点即是必杀技，每个人的必杀都不同，施展必杀技时的特写+语音，使得打斗变得魄力不凡。除了BOSS，几乎所有杂兵都可一击必杀，而且必杀技过后，地上还会出现一条明显的痕迹，由此可见厂商的用心。

必杀技固然做得好，但打得时间久了你就会发现有些乏味，基本上除了连斩，吹飞攻击，必杀技外，找不出第四种攻击方式，残念。

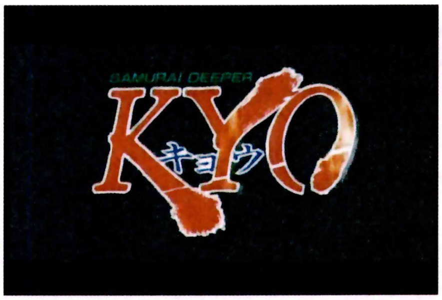
但不管怎么说，这已是GBA上的一款很出色的ACT了，在此强烈推荐。

——上海 戴佳磊

角色：8.5	操作性：8
画面：9	创意：7
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：集齐所有武器	

PS 鬼眼狂刀

厂商：BANDAI　类型：FTG　媒体：CD-ROM



以日本战国时代为背景，描述人类与壬生一族之间的战斗的武打漫画——《鬼眼狂刀》，凭其精彩绝伦的内容吸引着包括本人在内的大批漫画迷，它自然也没能逃过一向以改编动漫画为游戏而著称的BANDAI公司的利眼。

游戏的画面以2D卡通风格呈现。作为PS上的2D画面，只能算中等，音乐更次一些。读盘频率很高。特点是本作从《KOF2K》中借鉴了类似的援助系统。我玩了几个小时后，便不想碰了，它让我失望了：系统设计上有大缺陷，由于舍弃传统2DFTG的“搓招”，而改用组合键的方式使用必杀技，降低了游戏的成就感。人物的普通技和必杀技都太少了，无法展现原作中武士们多彩的攻防战术。游戏魅力大打折扣。

我认为，作为2D刀剑格斗游戏，本作甚至不及PS版《月华剑士》好玩。有负于“鬼眼狂刀”这四个字，BANDAI的FTG怎么就不能做得像样点呢？我多希望能玩到像《侍魂》一样好玩的《鬼眼狂刀》呀！

——四川 殷子龙

角色：10	操作性：7
画面：7	创意：7
音乐：6	移植度：——
情节：7	总评价：7
游戏时间：不明	

三十六计与游戏

金玉檀公策，借以擒劫贼，
鱼蛇海间笑，羊虎桃桑隔，
树暗走痴故，釜空苦远客，
屋梁有美尸，击魏连伐虢。



三十六计第七计：无中生有

“诳也，非诳也，实其所诳也。少阴、太阴、太阳。”

运用各种假象欺骗对方，目的是为了掩盖假象下的真相。假象可以有各种形式，但无论什么样的假象本身都不是最终目的，其最终目的都是为了掩盖真相。

格斗游戏里经常有类似的招式：和某些威力大、破绽明显的技巧动作相类似，但其实并没有其威力（同时破绽也较小，俗称“伪技”）。这种招式就是为了迷惑对方，使其认为自己有破绽而贸然出击，从而一举战胜之。这也是格斗游戏心理战的一方面。PC经典游戏“星际争霸”里也有这类魔法，不过形式更加直接：制造与真实部队相同的影象来迷惑敌人。

而说到业界竞争里的“无中生有”，就几乎成了所有八卦新闻的综合特征。这些新闻或真或假，有些是彻头彻尾的口口相传，有些则在后来被证实是真相。但是无论是假象还是真相，都造成了非常重大的影响。比如魂斗罗水下八关、FF正统系列的多结局都是八卦，而FF7的爱丽丝复活则竟然成了事实……

三十六计第八计：暗渡陈仓

“示之以动，利其静而有主，‘益动而巽’。”

趁敌人已经被我方的迷惑性手段所蒙蔽的时候乘虚而入，用来达到出奇制胜的效果。原文出自楚汉争霸时期韩信的策略，现在也被经常使用。这可以认为是烟雾弹之后的后续手段，是把不明显的优势转化成胜势的方式，但是用不好同样会弄巧成拙。

在FC阶段，任天堂处于一家独大的垄断地位，并且对没有其他选择的软件厂商实行压迫式政策。当时处境还算富裕的第一类厂商南梦宫虽然每年可以开发数十款游戏，但是仍然要看任天堂的脸色行事，每一盒卡带都要经过任天堂的手，这样自然不是什么舒服的事。因此南梦宫表面上对其言听计从，底下却偷偷地制造盗版卡带发售。目的自然是为了利润，而且在起初阶段的确有不少收益。但是这种举动很快就被任天堂发现，暗渡陈仓的行动宣告失败。

三十六计第九计：隔岸观火

“阳乖序乱，明以待逆。暴戾恣睢，其势自毙。顺以动豫，豫顺以动。”

在敌人内部因为内讧而导致分裂等不利情况时，应该采取观望的态度。等矛盾进一步激化使敌人实力大大受损时再出手。从而获取较大的利益。相似的成语就是“坐山观虎斗”。

机战Alpha里的第45话“漆黑の天使来たりて”里，古利明军与阿克西斯军在地图南端发生战争。战力薄弱的我方就应该采取观望态度，待双方实力因战斗而削弱时及时退出战场（当然，也可以对较弱的一方“趁火打劫”一番）。这是隔岸观火在SRPG中的典型应用战例。



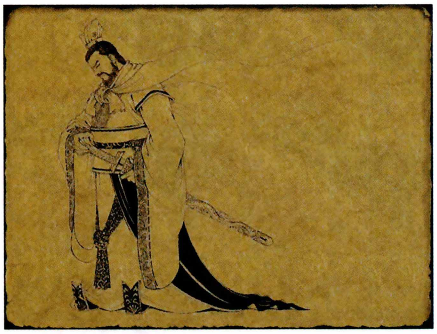
而主机厂商中深谙此道的当属次世代时期的任天堂。因为家用机开发计划迟缓，任天堂的主机要比其他竞争对手晚很长时间才能面世，此时任天堂并没有采取加快开发进度或者其他直接卷入主机大战的办法，而是宣称“32位机制造出来也会被64位淘汰”，并且把N64的定位指向了低龄玩家和北美市场(起码结果是这样)，并且收到了一定成效。

三十六计第十计：笑里藏刀

“信而安之，阴以图之，备而后动，勿使有变。刚中柔外也。”

以温和的外表和态度使对方的疑心消失，实际上却抱着非常强硬的态度，暗中图谋对方。

索尼，第一个想到的就是这个名字。无论是在它涉及的什么领域里，索尼都是以温和、谦逊、贴近一般人的形象出现的，就连广告风格也是如此（世嘉以强硬的刺猬作为代言，而索尼则是天真的古惑狼和万人迷的永濑）。它给日本国内外广大家电用户留下了极好的印象。以至于16位机末期的任天堂也认为它好欺负，所以在原



PS开发阶段狠狠地阴了它一把。

不过索尼在后来所倡导的经营策略和理念确实体现了它的功力。“扩展新的消费群和新的经营方式”的理念成了现在业界的指导思想。说它是“笑里藏刀”并不过分。

三十六计第十一计：李代桃僵

“势必有损，损阴以益阳。”

用俗话说就是“丢卒保车”。在必然要遭受损失的时候，应该选择损失较小的结果，而保留重要的兵力，以期东山再起。

SS版樱大战2的剧情中，在第一话叉丹战败之后，正体其实是一马的鬼王出现并杀死叉丹，拿走了光刀无形。在大神等人看来，这是奇怪的举动。但在当时的情况下，如果光刀无形被大神得到，就可以发动“二刀二剑之仪”，这比损失一个叉丹要严重得多。因此鬼王主动杀死了叉丹，避免了初期的不利情况。

三十六计第十二计：顺手牵羊

“微隙在所必乘；微利在所必得。少阴，少阳。”

……这个成语似乎没有解释的必要了。

FF的BOSS战中几乎每作都有拥有“偷窃”指令的角色。很多道具都是只有通过这个指令才能获得的。而且盗贼这种职业还真不是别的职业能取代的。

穷途末路的世嘉目前处于分崩离析的状况，旗下的很多生力军都被其他厂商拉拢干净了。比如现在热卖的真353就是原世嘉的人员开发的。在它快要圆满之前虽然不能吞并之，但通过招揽人才来零敲碎打地充实自身实力，也算是顺手牵羊的一种。

待续……

文/草·断末魔



敢问路在何方?——前途未卜的任天堂



↑图为日本街头玩家们在通宵排队等候GBASP发售的情形，老任也在潮流化。

在众多游戏厂商连年赤字的今天，不断盈利的任天堂在众人眼中无异于一架巨大的赚钱机器。然而，随着科技的迅猛发展及人类价值观的不断变化，缺乏新创意的任天堂在赚钱之路上的前景不容乐观。作为参加竞争的一个游戏厂商，任天堂在赚钱之路上派出的是家用机NGC、手掌机GBA和超级大作《口袋妖怪》这三个兄弟。那么，他们今后的前途又将如何呢?

赚钱三兄弟之NGC

从诞生的第一天起，NGC的销量就一直没能超过索尼的PS2。虽然任天堂砸了大把的银子为它造人气、拉选票，可这个不争气的东西成绩越来越差，竟然连对付Xbox这样的后辈都十分吃力，在年头岁尾更是惨遭微软的强力打压，大有被其踩于脚下之势。而在众软件商眼中，NGC也从原来被寄予厚望的天之骄子变成了现在的姥姥不疼、舅舅不爱的大路货，要不是大家还要靠他的小兄弟GBA混口饭吃，恐怕早就把它一脚踹到水沟里去了。在这种情况下，尽管任天堂在今年年初不断用新作为它打强心剂，甚至让GBA来与它“一帮一”，可NGC是有心杀贼，无力回天，在为任天堂家族鞠躬尽瘁的同时，它除了等待兄弟NGC2的诞生外，也就只能看着越跑越快的PS2和Xbox的身影叹气了。



赚钱三兄弟之GBA

在任天堂家族里，最了不起的人物就是红遍全球的GBA了。他不仅轻而易举地将WSC三阵出局，稳坐掌机市场的第一把交椅，还在去年的硬件之战中一举击败PS2，成为业界的龙头老大，正可谓是春风得意。然而，随着生产力的发展，手机、掌上电脑和移动PC将逐渐走向平民化，集学习、通讯、娱乐等多种功能于一身的便携设备必将受到人们更多的青睐，而网络技术的不断发展则使人们可以方便迅捷廉价地下载自己喜欢的游戏。新春伊始，诺基亚的新款手机N－Gage就给GBA的前进之旅蒙上了一层阴影，如果诺基亚的这个创意获得意料之外的成功，那么越来越多的厂商会将自己的名作移植到这类便携设备上，到那时侯，GBA这位叱咤风云的大哥的笑容还能像现在一样灿烂吗?比这更可怕的是，一场颠覆GBA王朝的巨大阴谋也许正在酝酿之中，这场阴谋的制造者可能就是老奸巨滑的索尼。他先指派自己的小蜜SQUARE混进任天堂内部，傍在GBA身上狠捞一笔以自救，再把另一软件巨头ENIX收为自己的小弟，以壮声势。虽然GBA在2003年也许还能笑傲江湖，可一旦时机成熟，当索尼推出掌机或前面提过的多功能便携设备时（索尼绝对有这个实力！），合并后的“SQUARE · ENIX”以《DQ》和《FF》等超级大作为其开路，两路人马将从硬件和软件两方面一起对付GBA，再加上墙倒众人推，任天堂被众软件商造反的历史将有可能重演，GBA恐怕只有和已经倒下的NGC抱头痛哭的份儿了。

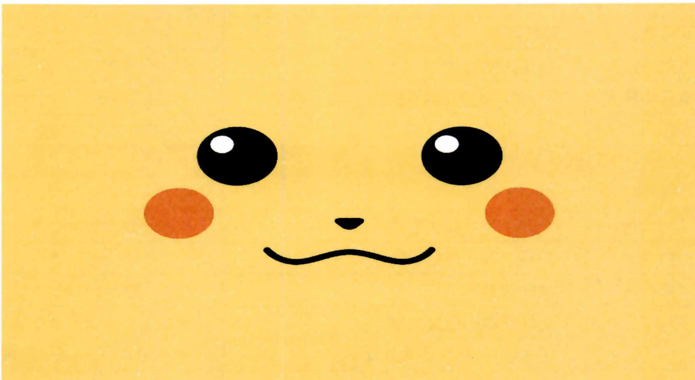


↑作为十字键发明厂商的GBASP依旧继承传统。

赚钱三兄弟之《口袋妖怪》

任天堂旗下有不少超级大作，其中包括《马里奥》、《塞尔达传说》、《火焰纹章》等一批经典系列，而他手下的《口袋妖怪》绝对可以称得上是超级吸钱狂魔。但随着人们口味的变化，各类型新游戏层出不穷，不少跟不上“潮流”的任氏软件已经不像当初那么风光了。

作为为任天堂支撑门面的看家大作，面对PS2和Xbox的软件军团在新年里不断发起的强劲冲击，孤军奋战的《口袋妖怪》还能挺多久呢?人无千日好，花无百日红，曾经救山内于水火之中的“妖怪”即使能帮任天堂在2003年日进斗金，可他的人气已经不足以为家族挽回败局。一旦硬件阵地被对手攻陷，那么即使是拥有《口袋妖怪》的任天堂，恐怕也得像世嘉那样捧着金饭碗要饭去了。



综上所述，我们不难看出，在任天堂2003年（以及此后）的赚钱之路上布满了大大小小的暗礁。面对重重危机，任天堂这棵业界常青树的出路又在何方呢?在下以为，任天堂可以明修栈道，暗渡陈仓。在2003年保持低调，把家用机作为幌子，以少量投资使其在保持一定市场份额、利润和公司知名度的基础上最大限度地牵制对手，分散对手的注意力，使对手无暇向掌机市场进军。在索尼与微软的家用机大战打得不可开交之时，大力发掘新的人才，收购一些有实力的软件商，全力巩固自己在掌机界的龙头地位。同时，与IT界合作，研制生产（价格上）能为大众接受的便携式多功能机，并利用网络下载使更多的人感受任天堂游戏的乐趣（也能大捞一笔！）。当有了广大的客户群体后，再趁索尼与微软两败俱伤之际在家用机市场上卷土重来，再书辉煌。当然，面对游戏界风云莫测的局面，老谋深算的山内大叔绝不会坐以待毙，也许“GBASP”的发售就是他在新的一年里变革的开始，结果如何，让我们拭目以待。

祝任天堂这位饱经风霜的老人健康、长寿，祝任氏三兄弟在2003年的赚钱大道上一路走好。

文/想当GTL的 刘辉

电子游戏软件 GAME SOFTWARE 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
Wonderswan

天语：GBA版的GTA3，EXPERT难度下已爆机。感觉和1代比起来相差太远。GTA1对驾驶技术有极为严苛的要求，3代只需乱闯。二周目时只要用本田高速高加速度的红色跑车采用“撞墙疗法”即可爆机。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		PLAYSTATION 2		
4月24日	廉价系列之美少女S·RPG	SIMPLE2000シリーズ Vol.21 THE 美少女シミュレーションRPG ～MoonLightTale～	S·RPG	D3
4月24日	廉价系列之弹珠台	SIMPLE2000シリーズ Vol.26 THEピンボール×3	TAB	D3
4月24日	廉价系列之最强秘密警察	SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.7 最強!白バイキング～SECURITY POLICE～	ACT	D3
4月24日	动人钟声	グリーングリーン ～钟の音ダイナミック～	AVG	角川书店
4月24日	便利店～町霸	3ザ コンビニ3 ～あの町を独占せよ～	SLG	ハムスター
4月24日	**CHULIP(Victor廉价版)**	Victor the BEST チュウリップ	AVG	VICTOR
4月24日	**随身玩伴**	ーどこでもいっしょー 私なえほん	ETC	SCE
4月24日	最佳塔卡拉棒球	THE BEST タカラモノ ハイヒートメジャーリーグベースボール	SPG	TAKARA
4月24日	世界接力锦标赛II	WRC II～EXTREME～	RAC	SPIKE
4月24日	**合金弹头3**	メタルスラッグ3	ACT	PLAYMORE
4月24日	天诛三	天诛三	ACT	FROM
4月24日	梦想是	ゆめりあ	AVG	NAMCO
4月24日	只有你	Only you リベルクルス	AVG	GENEX
4月24日	**电车GO旅情编**	电车でGO! 旅情编コントローラ同 yセッ	SLG	TAITO
5月1日	足球世界战记	This Is Football サッカー世界战记2003	SLG	SCE
5月1日	**山佐数字世界SP海一番R**	山佐Digiワールド SP海一番R	SLG	YAMASA ENT.
5月15日	2003开幕版职业棒球	2003年开幕 がんばれ球界王 いわゆるプロ野球ですね～	SPG	ATLUS
5月22日	地狱幻影	ファントムーPHANTOM OF INFERNOー(通常版)	AVG	0SYSTEM
5月29日	梦幻幸运2	ファンタスティックフォーチュン2	未定	GANAIX
5月29日	最终兵器彼女(限定版)	最终兵器彼女(限定版)	AVG	KONAMI
5月29日	最终兵器彼女(通常版)	最终兵器彼女(通常版)	AVG	KONAMI
5月29日	**电脑战机4**	电脑战机バーチャロン マーズ	ACT	SEGA
6月26日	**头文字D特别版**	头文字D Special Stage	RAC	SEGA
		XBOX		
4月24日	信长麻雀	信长麻雀	TAB	KOEI
4月24日	大战VII for xbox	大战VII for xbox	SLG	KOEI
4月24日	究极自然的数码体验	N.U.D.E @Natural Ultimate Digital Experiment	SLG	MICROSOFT
5月22日	超级追踪	エクスチェイサー	ACT	IDEA
5月29日	大战VII	大战VII	SLG	クールキッツズ
		NINTENDO GAMECUBE		
4月25日	**GT立方**	GT CUBE	RAC	MTO
4月25日	**GIFTPIA**	GIFTPIA	RPG	NINTENDO
5月1日	**超级人生游戏**	Special人生ゲーム	TAB	TAKARA
5月23日	**RUNE～金钥匙的秘密**	2RUNE2～コルテンの键の秘密～	RPG	FROM
5月	**F-ZERO GC**	F-ZERO GC (暂定)	RAC	NINTENDO/AV
		GAMEBOY ADVANCE		
4月25日	RPG工具	RPGツクールアドバンス	SLG	EnterBrain
4月25日	克朗小子的疯狂追逐	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ACT	KOTOBUKI
4月25日	召唤之夜·克拉福特剑	サモンナイト クラフトソード物语	RPG	Banpresto
4月25日	**顶级拉力**	TOP GEAR RALLY	RAC	KOTOBUKI
4月25日	**火焰纹章·烈火之剑**	ファイアーエムブレム 烈火の剑	SRPG	NINTENDO
5月1日	忍术全开!最强忍者大集结	NARUTOーナルトー忍术全开! 最强忍者 大结集	未定	TOMY
5月2日	**洛克人ZERO2**	ロックマンゼロ2	RPG	CAPCOM

东游记之日文地狱

全新日语情报攻略

编排　木头不二郎／风林
配音　流龙马／星川明人　暗の女王／ミコ　日语翻译／K1

日文地狱广播剧～GO！GO！正义の使者

“日文地狱”我们已经作过很多期了，从刚刚起步摸索，到确立自己独特的风格，这之间收到了很多朋友的建议。我们当然也不会就此满足，木头、K1和明人也经常在一起讨论每期的作法，力求搞得更加有趣，让大家在看的时候不至于太费劲。这期开始，我们会不定期针对当时的热门游戏推出“日文地狱特辑”，本期则是以首发40万本的PS2最新超级机器人大战游戏为切入点。下面的对话是日文对中文翻译，如果大家觉得不好的话就给我们三人众来信啊！

听我教你最热血
恐怖日文地狱耳



歌舞伎　木头不二郎
不知不觉唱到——
机战啊机战
机器人大战
你越出越烂
你越做越难

ミコ　あら　アキト君じゃないの～久しぶりね～なぜここに 居るの?
——啊，这不是明人君吗～好久不见了～在这干什么呢？

明人　…………
——　…………

ミコ　……もしもし　アキト君?
——……喂喂，明人君？

明人　贵样！！觉悟しろ！！
——你这个家伙！！觉悟吧！！

ミコ　な、な、な、何だよ！？
——什、什、什、什么啊！？

明人　友情のため爱のため，そして正义のため！恶者を倒す！世界の平和を守る！これは この正义の使者の仕事だ！觉悟しろ！！暗の女王！！
——为了友情为了爱，也为了正义！打倒邪恶的人！保卫世界的和平！这正是我这正义使者的工作！觉悟吧！暗之女王！！

ミコ　ちょ、ちょっと！谁が暗の女王なのよ！？
——等、等等！谁是暗之女王啊！？

明人　恍けないで！俺は知ったぜ！
——别装傻了！我已经知道了！

ミコ　な、何が知ったか?
——知、知道什么了？

明人　勿论 贵样の邪恶の阴谋だ！この世界の破坏！そして人々の支配！
——当然是你邪恶的阴谋！破坏这个世界之后再支配人类！

ミコ　……あんたね！
——……你！

明人　俺?俺の名前は　ホシカワ·アキトだ……ふふふ～ぃぃ名前だ，すてき名前だ，立派名前だ！そだ！ホシカワ·アキトは　真实の名前や魂の名前！
——我？我的名字是星川明人……哼哼哼～很好的名字啊，绝妙的名字啊，优秀的名字啊！是啊！星川明人才是真实的名字、灵魂的名字！

ミコ　分ったわよ！
——我知道！

明人　まぁ。とにかく—この正义の使者……
——算了。总之，我这正义使者……

ミコ　まって！正义の使者は何だ?
——等等！正义使者到底是什么？

明人　正义の使者とは正义を伸ばす者なんだ。
——正义使者就是伸张正义的人！

ミコ　どうやって正义を伸ばすの?
——怎样才是伸张正义？

明人　どんどん邪恶を倒していけばいいんだ！
——只要不断打倒邪恶就可以了！

ミコ　じゃ、邪恶って、なに?
——那什么是邪恶？

明人　邪恶……邪恶……邪恶とは俺样の正义の道に立ち塞がる奴なんだ！
——邪恶……邪恶……邪恶就是阻挡本大爷正义道路的人！

ミコ　…………
——　…………

明人　はははは！この俺样は正义なのだ！正义の者は无敌だ！
——哈哈哈哈！本大爷是正义的！正义的人是无敌的！

ミコ　…………
——　…………

明人　どうだ?觉悟しろ！万恶の源！明人のレーザーを食らえ！！
——如何？觉悟吧！万恶之源！尝尝明人的雷射光线！！

ミコ　お前こそ万恶の源だ！！
——你才是万恶之源！！

ミコ　静かに死ね！！
——安静的去死吧！！

明人　ぐあぁぁぁぁぁぁ~
——啊～～～～～

明人　こうして、正义の使者——流龙马は危机に陷ってしまった。次回！战え！正义の使者！
——就这样，正义使者流龙马陷入了危机中。次回！战斗吧！正义使者！

ミコ　次回はもうない！！
——没有下回了！！

明人　ひぃぃぃ~み、皆さん—さ、さようなら……
——咿～各、各位，永、永别了……

热血词典

- **觉悟**（かくご）：有精神准备
- **友情**（ゆうじょう）：友情
- **世界**（せかい）：世界
- **平和**（へいわ）：和平
- **守**（まも）り：保护、守卫
- **仕事**（しごと）：工作
- **恍**（とぼ）ける：装傻、装糊涂
- **勿论**（もちろん）：当然、不用说
- **阴谋**（いんぼお）：阴谋
- **人々**（ひとびと）：人们
- すてき：极好、绝妙
- **立派**（りっぱ）：卓越、优秀
- **真实**（しんじつ）：真实
- **魂**（たましい）：灵魂、精神
- とにかく：总之
- **伸**（の）ばす：伸张
- **道**（みち）：道路
- **奴**（やつ）：家伙
- **无敌**（むてき）：无敌、战无不胜
- **静**（しず）かた：安静

热血(假的)日文常识

在日本,大家可以发现“どうも”泛滥的情形，不论从何种角度来看，“どうも”都可以算是个超万能的词汇了。它可以用来打招呼、道谢、道歉。例如在路上碰到熟人就可以说：“やあ，どうも”，这是代表“ごぶさたしております、お元气（げんき）ですか”。（好久不见了，你还好吗？）。在与人分手(不是情侣的那个分手……）时可以说：“じゃ，どうも”,这是代表“お先（さき）に失礼(しつれい)します”（我先走了）。在表示谢意的时候可以说：“まあ，どうも”,这则是省略了之后的“ありがどうございます”（谢谢）。在向别人道歉的时候可以说：“いや,どうも”,这是省略了后面的“申（もう)しわけございません”(真对不起)，在被别人骂做“バカ、あほう”的时候也可以说：“いや，どうも”，这个的意思是“哪里哪里，受到您的夸奖十分荣幸”……

在拒绝时说“それはどうも”，是省略“私(わたし)どもでは致(いた)しかねます”(恕难从命)。在参加他人婚礼时可以说“この度(たび)はどうも”,是省略了“おめでどうございます”(恭喜),而丧礼时说则是省略了“ご愁伤(しゅうしょう)さまでございます”（请节哀）。“どうも”随时随地都可以派上用场,但它到底是代表“ほんとうに”(实在)、“まことに”(衷心地)的副词,没法成为独立的寒暄句子,更不能作为敬语。因此,对于长辈或上司决不可乱用。



龙哥和FANS侃大山的“秘密基地”

龙哥热线 SGGG

第9回



首先再次推荐GBASP。据传日本BBS有人说索尼把游戏界的风气给带坏了，但问题是“大车轮”滚滚向前，不管你在想什么，“大车轮”无情地辗过去……



图文攻略



★天师：我用gba玩马里奥a3的时候，由于有一次要吃饭了，所以我就按了暂停，大约过了5、6分钟，当我拿起gba，发现屏幕“关机”了，可是power灯还亮着，但是屏幕就和关机了一样，什么也没有，只好重新开启机器T_T，起初我还以为是暂时的，可是接着我又发现了几次，不知是怎么回事。<ilovebo021403@yahoo.com.cn>

●这个我没有遇到过，也没试过。可能是自我保护吧，就像电脑的屏保。

★天语大哥：看了前两期电软，知道编辑们也对疯的系列情有独钟，虽然疯的已出了3代，由于条件有限，所以疯的2依旧是我的最爱，疯的作为DC末期的精品，是一款上手极其简单，而想精深却极难的重度游戏，在下不才，花了一年多时间，在AROUND APPLE 50秒模式下，用自行车在1个多小时不停歇的情况下，拉了154人，并取得了54822元小费，游戏中对我的评价是：CRAZY（疯狂）。我的电话是：0792-5229879，请天津赵晓泉，江苏阿新，以及全国疯的玩友与我交流~(sjl2008@sina.com)

（福建福清：施家龙）

●“疯的”的魅力我想大家可以从今年第9期电软附赠的电击光盘上领略一二。谁不服气谁就试试啊！

★天师，我估计若HALO只有PC版，天师您大概不会如此推崇它吧？照我说，FPS不用鼠标，就很难讨论什么“硬派”了。用大拇指来瞄准，不说它可笑也是有投机取巧的嫌疑。其不能彻底贯彻小脑的反射。

用AMD处理器的NB清华紫光就有一款呀？虽然配置不高，内存只是128M的SDR——号称“周某”的合肥读者(QQL:58317757)

●我对60帧过敏，激烈3D游戏不上60帧我一般不会去玩。

HALO要的是一种感觉，它带给我真正的射击感觉，不追求激烈(要比激烈的话，读者肯定能猜到我将再次不可避免地提到GGB)，但很真实。HALO拥有完整的世界观和精美的电影运镜，每走一步，每打一枪，抬头望天低头看敌，那种真实很扎实、很稳健。

我无法对PC上的FPS发表评论。

笔记本电脑，偶宁死不用国货。

★天师好：小弟准备入手《灵魂能力2》正版，同时想买大摇杆。

1．PS摇杆与PS2的是否通用？这里的BOSS说PS2的挺少。听说当初《铁拳4》的某些招只有PS2摇杆才能发。

2．BOSS说有《铁拳4》的原装摇杆，要价290（还要预定），合理否？NAMCO出的和HORI出的比，哪个好些？

●1、可以通用。铁拳4的任何招，用PS摇杆一样发。2、不要买铁拳4的摇杆，这个最差。要买就买我现在这种ASCII FT2(CVS2专用)。刀魂2的专用摇杆也可以不考虑。NAMCO的摇杆就是HORI制造的。

★天师：我就不客套了，像天师这样的不拘小节之人，是不需要这些的对吧？嘿嘿……

其实我看电软不是很长时间，以前都是看人家的，现在自己买了开始。开始的时候，我对天师（那个时候还是叫小天天）并没有多大感觉，因为我是个不折不扣的菜鸟所以我玩不了天师的那些硬派游戏，可就是我这样一个菜鸟，却买了个dc，这回可苦了我这只菜鸟了。飞空之舞第1个训练任务达成 67分，过关。可第2个训练任务就过不去了，晕死了。然后是梦美，第1条赛道就把我挡在了门外。我气得差点摔了我的dc。然而我玩了格2，那估计是rpg史上最简单的一个，通关后有些感动，gameart在浪漫方面虽然不及史克威尔，但对我来说还是有一点点感动，当我打穿了后。然而我总觉得那些东西玩过了就玩过了没有啥意义，他给我的东西，回过头去看看，啥都没有，只是让我觉得有点消沉，完全没有那种热血沸腾的感觉。像lyf达人，那个世界第1的梦美记录我光听听就有点热血沸腾的感觉，那是任何rpg游戏所不能给我的。天师说自己从不玩CS，哎可惜啊！要知道我们国家的CS水平现在还没有和国际接轨呢。想象一下，代表自己国家去参加CS大赛那该是多么让人兴奋的一件事啊！哎，可惜我是不行了，因为这东西是要靠天分的，而我并没有这种天分。所以我只能老老实实的玩我的DC和GBA。

说了这么多，其实，今天我也并不是特别想表达我的什么观点。只是现在的电软，我觉得，好像出了点问题，就像我的一个朋友说的，他买电软完全是冲着天师您去的，真的！我没有骗你！现在有一本相对你们电软来算是小字辈的书，在我们学校横行，大有挤电软之势，我也不是特别的想买电软。不是奉承您，我买电软有两个原因：一是您，二是电软便宜实惠是真的。

有时间真想听听你们都是怎么玩梦美、GGB和飞空这样的硬派游戏的——因为我也想硬派一点。可惜现在我周围全是RPG迷。没人告诉我怎么甩尾，怎么瞄准，怎么起飞……哎，就这样！希望您能快乐，这年头，快乐？我都不知道是啥样的感觉了快(^ ^希望天师能见到我的信。（菜鸟任 于江苏矿大）

●你好。我觉得游戏是给自己玩的。莎木、梦美、东京巴士、GGB、

今期龙哥提示

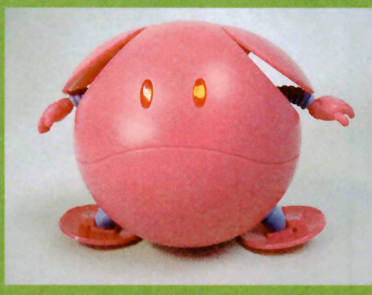


日本高打“居家AKIRA滩琉豪”打进了格斗新世纪II的四强；而冠军“超南亚鬼罗结城晶·改”更是在上次大赛小露峥嵘后卧薪尝胆；亚军和尚害鲁鲁以及合掌礼·金刚禅少林寺表现不俗。



右边的是哈罗二代哦

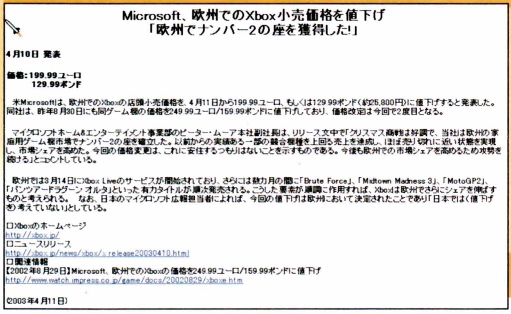
↑这个玩具巨费电，大家要做好思想准备。



好一幅让人忍俊不禁的样子

↑挺可爱的吧？价格约4000日元，比较贵。

包打听&包回答&找朋友



Microsoft、欧州でのXbox小売価格を値下げ
「欧州でナンバー2の座を獲得した!」

4月10日 発表

価格:199.99ユーロ
129.99ポンド

米Microsoftは、欧州でのXboxの店頭小売価格を、4月11日から199.99ユーロ、もしくは129.99ポンド(約25,800円)に値下げすると発表した。同社は、昨年8月30日にも同ゲーム機の価格を249.99ユーロ/159.99ポンドに値下げしており、価格改定は今回で2度目となる。

マイクロソフトホーム&エンターテイメント事業部のピーター・ムーア本社副社長は、リリース文中で「クリスマス商戦は好調で、当社は欧州の家庭用ゲーム機市場でナンバー2の座を確立した。以前からの実績ある一部の競合機種を上回る売上を達成し、ほぼ売り切れに近い状態を実現し、市場シェアを高めた。今回の価格変更は、これに安住するつもりはないことを示すものである。今後も欧州での市場シェアを高めるため攻勢を続ける」とコメントしている。

欧州では3月14日にXbox Liveのサービスが開始されており、さらには数カ月の間に「Brute Force」、「Midtown Madness 3」、「MotoGP2」、「パンツァードラグーン オルタ」といった有力タイトルが順次発売される。こうした要素が順調に作用すれば、Xboxは欧州でさらにシェアを伸ばすものと考えられる。 なお、日本のマイクロソフト広報担当者によれば、今回の値下げは欧州において決定されたことであり「日本では(値下げを)考えていない」としている。

□Xboxのホームページ
http://xbox.jp/
□ニュースリリース
http://xbox.jp/news/xbox/x.release20030410.html
□関連情報
【2002年8月29日】Microsoft、欧州でのXboxの価格を249.99ユーロ/159.99ポンドに値下げ
http://www.watch.impress.co.jp/game/docs/20020829/xboxe.htm

(2003年4月11日)

←微软欧洲降价，占有率第二



←3D建模的仙剑何日登场？



←优雅的艺人，FANS不会忘记

VF、HALO……这几个游戏打将过来后，我觉得自己已经很开心了。掌机上我则经历过圆满的玛莉A1和GTA1，现在GTA3马上就爆EXPERT了，瓦莉制造有时我也爱玩。GBASP我一天就打一会儿，很是开心。我相信，只有那些能够真正玩懂游戏、领悟制作者心血的玩家，才是一名合格的玩家。否则说不好听了，那不就是瞎起哄、纯伪非么？我最近打了四关塞尔达四把剑，这两天又放下了(因为GTA3有EXPERT难度需要重打一遍)，但我还是想找时间打通它，我觉得这款游戏是真的是极品啊(SORRY我以前从来没有碰过SFC和PS1的手柄，今天才玩到这款极品，就像玩到玛莉A1一样感动)，我对制作者五体投地。还是那句话，这种游戏时心潮澎湃的感觉(本人始于魂斗罗)，我在其他几款游戏里都有过。每当这时，都会很激动。

另外一点，日本玩家比我们懂得要多得多，我们确实还差的很远。因为我们玩游戏总是异常浮躁，因此中国无高手(目前我只知道有个LYF)。LYF的世界第一，是世嘉承认的，是世嘉封的，而不是我说的，因此一些伪非赛车玩家也就不要再说三道四了。

★龙哥：你好！直切正题，小弟铁少加上卖GBA和PS的钱，还不到900元。

现在GBA SP已降至920元左右，购买的时机是否成熟？还会再降吗？还有小弟在网上见到一款红色的GBA SP，非常COOL！

小弟一眼便相中了她。龙哥知道她什么时候发售吗？如果1个月还不发售，小弟就只好买蓝色的了。我就问这么多吧！望龙哥给小弟一个答复，好让小弟上课时不再想这些事。

(河南 巩强)

●GBASP的价格今天(4月11日)北京反弹到980，而前些日子曾跌到900元以下(组劣电？)。我认为GBASP的价格在880元附近时，大家就可以放心购买了。这是一个与日本同步的价位，当然，买GBASP时一定要买一块烧录卡，否则，你就别买GBASP。

只要有资金，该出手时就出手，我建议买黑色GBASP配原电。

★天师，全新莎木限定版DC只卖600元，是否可信？我还想知道目前日本是否还存在世嘉派，如存在，他们的现状怎样？望能回复！

(wyzg0681@sina.com)



●日本有世界上最多的世嘉迷，并有一定数量的世嘉同人网站(SS、DC经典游戏至今有很多日本玩家乐道)。全新DC卖600？我不太相信。

★天师，我想问一个电脑方面的问题。你的电脑的任务栏里都是写什么软件？一共将近有10种软件啊！好象都很好用，我想知道他们都是什么！请一定告诉我！

刘洋<lyvivian0077@163.com>

★天语：我在《电子游戏软件》第106期72页左上角看到您的究级电脑"最终版"软件配置方案，我非常敬慕，因此我想问的是：能否介绍一下您的电脑任务栏所示的都是什么软件？它们的主要用途？因为我是菜鸟，感望天语指教。谢谢！

(ZHY 2003.03.31)

●电脑软件的挑选是一项长期复杂的事。同样功能的软件有明显的优劣之分。一些经典的装机软件和应用软件我们都应该备份，并注意更新版本。我常用的软件如图示。另外还有约20种优秀的软件我也装了，但是没有单拿出来，因为不是特别常用。如果你能对自己的电脑常加维护(这需要一些好的应用软件和相关知识)，就会觉得电脑是人们工作生活学习中不可或缺的好帮手。我的工作电脑从来不死机，开PHOTOSHOP7.0.1中文版只要十几秒，硬盘运行流畅(5400转迈拓一样好用，全无噪音)。大家应该多掌握电脑知识，只要肯学习，就会发现WINDOWS XP是一个多么伟大的系统。国内有很多论坛，其中不乏气氛良好的，我们可以学习。我现在正在尝试自己DVDRIP片子。

我还想把单位的AMD处理器升级到1800+，但是不知主板是否支持。我装了双系统，挂上WIN 2003 SERVER(评估3718测试版)，激活后发现机器爆难用，主板和CPU、内存全不灵。马上BOOT.INI卸掉了。重回XP PRO，感觉极其的好。

★1、索尼磁带随身听的磁头听说寿命不长，用清洁带有否必要？有否伤害，我用的是五元钱的一盘带子加清洁剂。2、PS的光头该如何保养，主机寿命多长？(湖北枝江 闯关族 阿春)

●1、如果你已有磁头清洁剂，用棉签儿蘸之，轻拭磁头和卷带子的铁轴即可。不一定非用清洁带来实现。

2、现在可以买PS2了。PS的游戏画面不堪入目。





↑冠军是独步江湖的超南亚鬼罗晶·改。

结城晶勇夺格斗大赛冠军



↑害鲁鲁和滩琉豪是老牌二线高手。

最精彩对局是滩琉豪对害鲁鲁



↑谁在八强赛中打败七比太，谁就是冠军？

七比稍安勿燥·超南晶杀太

游戏新作情报



世嘉GT在线版

XB	厂商：SEGA	发售日：2003年秋	
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

说实话，以前对这个系列并没有太好的感觉，直到玩过了XBOX上的SEGA GT 2002，才发现了这个游戏的真正魅力。这次的新作是在线版本，不知道还能不能单机游戏。按照自己的想法组装赛车，然后和各种各样的选手进行对战，还有可以和人交易，这样的游戏听起来就让人兴奋呀。MASCAR本人没有XBOX，不过花了30元购入了DC版正版，也算是能解解馋。

↓游戏中可供选择的赛车种类很多。





猎手·THE RECKONING WAYWARD

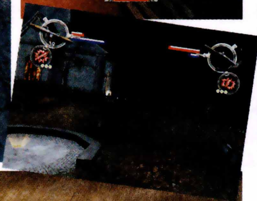
PS2	厂商：EIDOS	发售日：2003年夏	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

一款很一般的动作游戏，游戏的主人公是一个类似舞拉拉的女子，手上的主武器是两把镰刀，另外还有一些手枪、飞镖等武器可供选择。游戏中的敌人都是一些令人恶心的怪物，场景也有些黑暗。不明白为什么同样名字的游戏在PS2上怎么就这么差，看看下面的XBOX版吧。

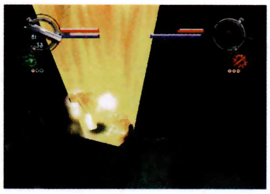








←游戏中爆炸的效果还算是比较华丽





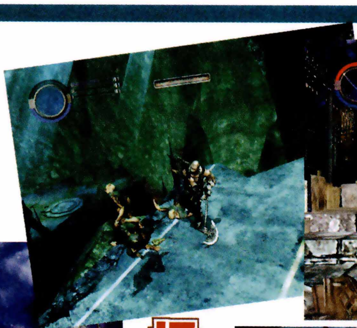




猎手·THE RECKONING REDEEMER

XB	厂商：EIDOS	发售日：2003年夏	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

画面非常华丽的动作游戏，与上面的PS2版完全不是一个级别。游戏有两个主人公，手持巨斧的壮汉和挥舞钢剑的女侠。由于机能的提升，游戏中的场面里敌人数量很多，这一点和前不久CAPCOM推出的《混沌军势》是很相似的。连续技和各种必杀特技给人的感觉非常爽快，是一款非常优秀的动作游戏。

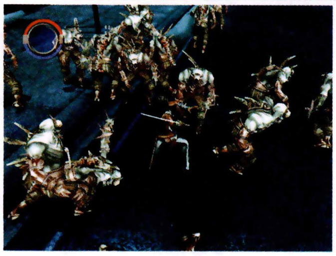








场景究极华丽



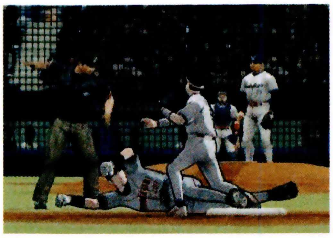
人物动作爽快

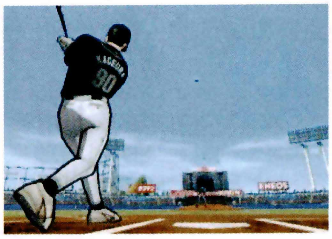
激斗职业棒球

PS2

厂商：SEGA		发售日：2003年夏
类型：SPG	价格：未定	其他：GC版有

一款卡通风格的棒球游戏,游戏的人物虽然是正常比例,但却是Q版。游戏的动作充满了卡通风格，比赛的进行有些类似《天使之翼》，可以使用各种不同效果的特技，同时也充满了各种“热血”场面。SEGA出品,相信质量会有保证。本作PS2版与GC版同时发售，显示了厂商的决心。

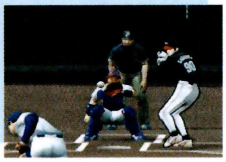












来棒球场上奉献你的热血与青春吧!







幽灵猎手

XB

厂商：EA		发售日：2003年夏
类型：ACT	价格：未定	其他：——

一款很有创意的动作游戏，游戏的主人公要面对的是各种各样的妖魔鬼怪。游戏的画面非常出色，各种鬼怪的形象惟妙惟肖，光源的使用更是天衣无缝，是一款非常值得期待的游戏。

→游戏中主人公要使用一把类似强力按探照灯的武器来对付那些幽灵。





↑男主角手持武器的英姿。





罗马竞速·AD6400

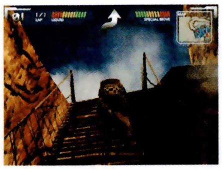
XB

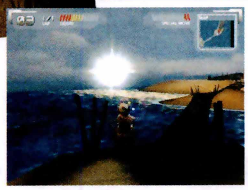
厂商：CAMF		发售日：2003年夏
类型：RAC	价格：未定	其他：——

乍一看是一款动作游戏，实际上却是一款竞速游戏。游戏的主人公开着各种稀奇古怪的交通工具在稀奇古怪的场景里进行稀奇古怪的赛跑。游戏最大的特点就是使用的交通工具不止一种，在游戏中要经常变换所使用的坐骑，这一点有点像铁人三项赛，游戏的画面素质很高，游戏内容又十分新颖，这样的游戏非常值得一玩。







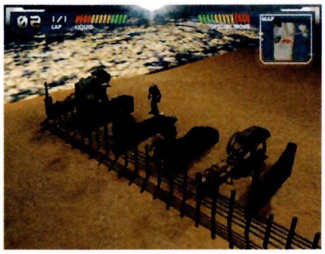












体验追逐的快感

KYA · DARK LINEAGE

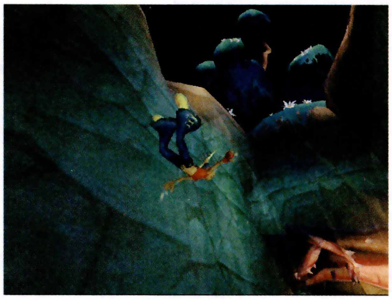
PS2

厂商：INFOGRAMES		发售日：2003年5月
类型：ACT	价格：未定	其他：——

美式风格的动作游戏，一个身材高挑的女主角面对的是重重机关和凶残的敌人。游戏的方式多种多样，不仅仅是单纯的打斗，不过从公布的画面上看敌人的种类略显单调，不知道除了那些武装到牙齿的狼人之外还有什么有特点的敌人。







和凶猛的敌人战斗

龙与地下城

XB

厂商：INFOGRAMES		发售日：2003年夏
类型：RPG	价格：未定	其他：——

这是一款类似PSO的可以多人在线进行的RPG游戏，游戏内容则是典型的AD&D风格，各种场景的设计采用了写实的风格，比较真实地再现了中世纪欧洲的地形风貌。从公布的画面上看，游戏最多可以支持4人同时游戏，并且有很多职业可供选择，总之是一款很不错的RPG游戏。

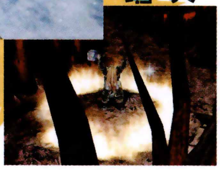
体验欧洲中世纪剑与魔法交融的神奇世界观







面对敌人 毫不退缩



爆炸场面 究极华丽



胜利大逃亡

PS2

厂商：ACTIVISION		发售日：2003年秋
类型：ACT	价格：未定	其他：——

描写二战时候集中营生活的游戏，游戏的主人公要从一个近乎地狱的集中营中逃离出去，游戏画面的整体风格非常像《荣誉勋章》。主人公可以使用的动作和武器非常多，有步枪、机枪、狙击枪等等，场景的设计比较精美，是美版游戏里面不可多得的佳品。



←游戏中要利用各种能利用的手段和武器，为自己的逃亡创造一切可以创造的条件。








命运战士 2

XB	厂商：微软	发售日：2003年夏	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

这是一款可以进行多人联机作战的第一人称射击游戏，游戏中出现了大量的恐怖分子形象，这一点和现在网吧里流行的CS很相像。游戏的画面素质很高，人物拉近的时候细节非常清楚，是一款值得期待的动作射击游戏。






↑游戏中有些地方要求一击必杀。




杰克斯与达斯特 2

PS2	厂商：SCE	发售日：2003年5月	
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

我们熟悉的英雄终于要回来了!!!

PS2初期优秀的动作游戏《杰克斯与达斯特》现在要推出续作了。这款动作游戏虽然名气不大，但是的确很好玩呦，以至于编辑部内某达人入手原版。本次的续作场景比以前更为庞大，人物的动作也丰富了不少，画面也可以说达到了PS2的最强水平，强烈期待中。

宏大的游戏场景







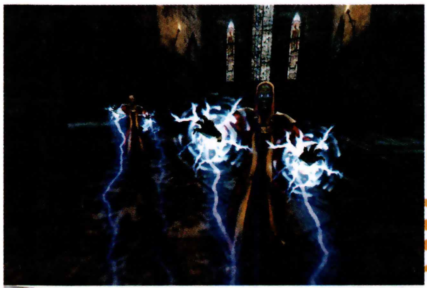

世界大冒险再开



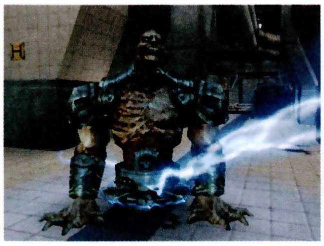
重返德军总部

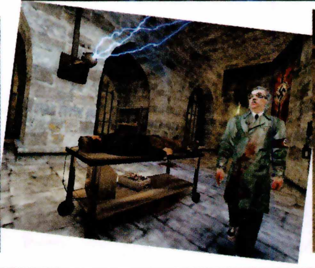
XB	厂商：ACTIVISION	发售日：2003年秋	
	类型：STG	价格：未定	其他：——

PC的玩家还记得最早出现的第一人称射击游戏是什么吗？没错，就是《德军总部》。而这次要介绍的游戏，正是这款经典游戏的续作。在PC版推出一段时间后，《重返德军总部》这款游戏现在要移植到XBOX上，本作基本上再现了二战时候德国纳粹秘密基地的场景，各种武器也基本上忠于史实，但是到了游戏后期会有一些类似巫师的敌人出现，令人倒胃口。喜欢FPS游戏的玩家一定不要放过这部作品。




你要粉碎敌人的阴谋





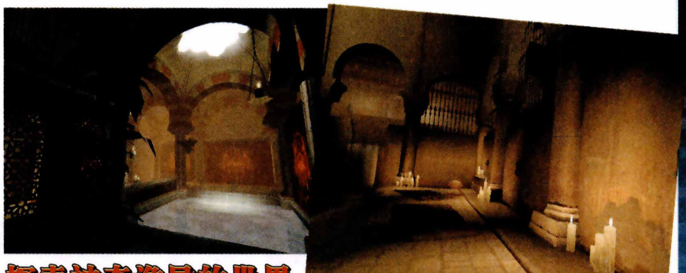

波斯王子

PS2

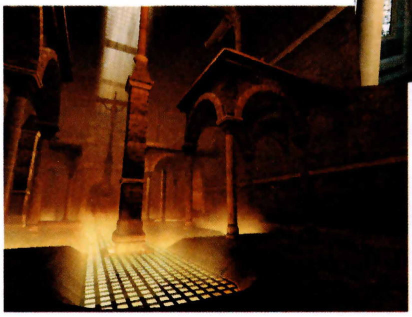
厂商：EIDOX		发售日：2003年7月
类型：AVG	价格：未定	其他：——

一款类似《神秘岛》的冒险游戏，整体风格充满了神秘色彩，但是画面素质略显粗糙，本游戏恐怕只能是那些AVG饭斯的专用品吧。

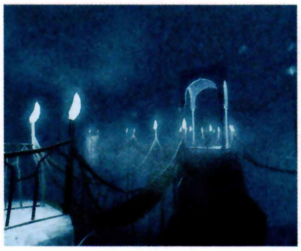




探索神奇诡异的世界









信长之野望·苍天录威力加强版

PS2

厂商：光荣		发售日：2003年8月
类型：SLG	价格：9800日元	其他：——

信长系列的第十部作品刚刚推出没多久，现在又要推出强化版本，光荣的冷饭热潮再度降临PS2。本作的“强化”主要体现在游戏剧本的增加和人物能力的变化，这样的作品恐怕只有真正的SLG达人才会去购买。

战略游戏大作降临





超级饭斯的首选



→本系列和三国志有所不同，各种割据势力繁多。令人头痛。







身处乱世的你，要用自己的力量谋求生存，统一天下



冠军足球经理 4

XB

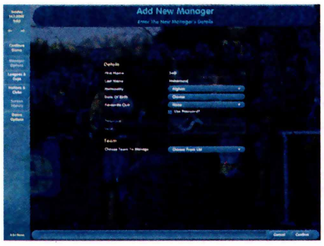
厂商：SIGAMES		发售日：2003年冬
类型：SLG	价格：未定	其他：——

游戏机玩家可能对本作不是很熟悉，但是这个CM系列可以说是足球经营类游戏中的最强作品，游戏中有多达20万的球员和6000个左右的俱乐部，这决不是其他游戏能比得了的。由于游戏的数据庞大，所以该系列以前只在硬盘和内存皆庞大的PC上推出，现在本作要在XBOX上推出，让一直喜欢本系列的偶非常高兴。先前已经推出了本系列的前一部作品，名字是《冠军足球经理2002—2003》，大家可以去试一试。

↓游戏中各种战术的设定十分详细。











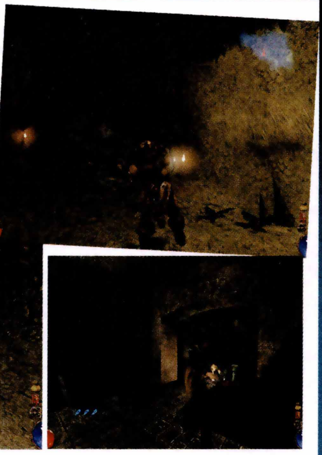


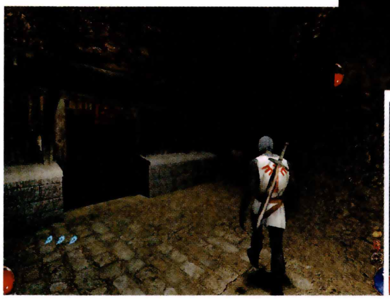
↑比赛采用了平面演示画面。

ARX FATALIS

XB	厂商：ACTIVISION		发售日：2003年7月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

一款充满了神秘色彩的游戏，主人公要在古墓中进行冒险，游戏的整体效果过于黑暗，不过古墓里面的场景描绘的还算是很细致，有兴趣的玩家可以去试一试。





HUDSON 纪念-星际战士

XB	厂商：HUDSON		发售日：2003年夏
	类型：ETC	价格：未定	其他：——

大家看了这个不要奇怪，这不是FC的游戏，这是HUDSON把自己的老家底倒腾出来在XBOX上显摆显摆。《星际战士》这款游戏都是FC上的经典游戏，在XBOX上复刻这固然很好，但是从公布的画面上看竟然没有任何提高，这样的游戏会有人要吗？



三国志战场网络版

PS2	厂商：光荣		发售日：2003年秋
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

继《信长的野望》后，三国志系列现在也要向网络化进军了。该作品主要的玩法与以往的三国志作品有所不同，游戏的进行采用了全即时制，留给玩家的思考时间有限，这样就不能像以前那样慢吞吞地游戏了，也许这样玩家才会体验到一个真正的君主是多么需要修身养性呀。



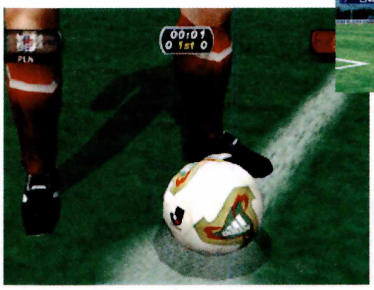
←本作可以进行多人连机对战。



J联盟创造球会 3

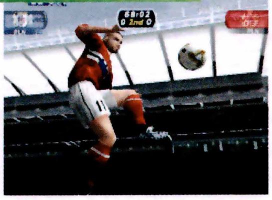
PS2	厂商：SEGA		发售日：2003年6月5日
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

数次延期发售的本作现在终于确定了发售日期，相信有很多的玩家都已经等不及了吧。作为世嘉的王牌足球经营游戏，本作增加了很多新的要素，比赛的画面也得到了大幅度提高，相信我们这么长时间的等待不会白费心血



←游戏设定画面非常人性化，适合初学者。





YUMERIA

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2003年秋
	类型：恋爱SLG	价格：6800日元	其他：——

这是老牌厂商NAMCO在PS2上推出的一款全新感觉的3D恋爱游戏。游戏中玩家可以使用大量的道具作为礼品送给你心仪的女友，从公布的画面上看，似乎在游戏中可以进行多视角的选择，至于何为“3D”目前厂商还没有公布，看样子是一款全新感觉的游戏，值得期待。







公主的假日

DC	厂商：AGUST		发售日：2003年6月
	类型：AVG	价格：5800日元	其他：——

没落主机DC上还会有新游戏吗？答案是肯定的，目前还有一批日本二流厂商还在制作一些恋爱游戏。本作算是比较出色的一款，游戏的人设大方可爱，情节也不错，拥有DC的朋友可以再把机器拿出来怀怀旧。











RPG幻想辞典
玄幻的RPG世界观
怪物指南 东洋篇

作为古日本小国的守护神“荒吐ばき”和稀奇古怪的“饭纲いずな”就是今次的研究对象了，由于这两种神怪在流传中颇有争议，为了考证可是颇花了本人一些时间呢，但愿不会出错而得罪了这两位神灵，阿弥陀佛、阿门。

特征：

古代日本国神之一，是掌管自然之神，其神像的造型与有名的“遮光器土偶”非常相似。由于是象征对自然的信仰，具有原始神的性格特点。在信奉它的一族被日本古王朝消灭后，荒吐ばき也被当作鬼神，不再受到祭祀。作为怪物的场合其能力没有定式，例如可以操纵天气等自然现象。

名解：

ARAHABAKI可以写成“荒胫”或“荒胫巻”，关于此名的由来也不十分清楚。青森县的荒吐ばき明神，传说是从前源义经腿上的绑腿，后来被当作神来祭祀，不过这也可能是后世的伪托而已。供奉和祭祀荒吐ばき的神社在关东以北十分常见。

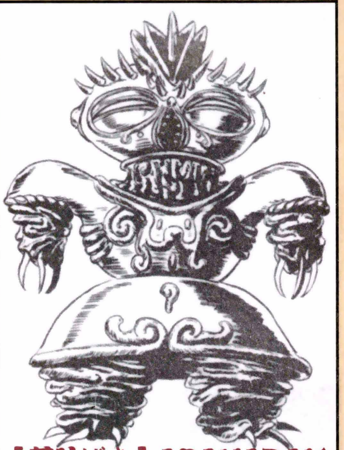
登场游戏说明：

在游戏中登场的荒吐ばき由于是被打败、征服了的神，已经失去了神的属性，大多被表现为能使用妖术的土制怪物而已。

· 女神转生系列：中立属性的怪物。在本文中将它归为“神”一类，而游戏中是归入“妖鬼”一类的，特殊能力是具有能同时捆住多个敌人的魔法。

起源：

在古日本神武天皇东征时进行抵抗，结果被消灭的豪族——被称为ARAHABAKI族的那贺须根比古与其后裔。该族崇拜的祖神就是ARAHABAKI神。就连柳田国男（日本民俗学家）也无法考证出它的真正身份，近年随着被证实为伪书的古代东北史料《东日流外三郡制》的公开，ARAHABAKI是日本列岛原住民的国土神之说成为主流。



[荒吐ばき] ARAHABAK
分类：神·神使



[饭纲] いずな 分类：生物

特征：

体长10cm左右的小动物，利用附身来害人。被附身的人受到影响会有各种古怪的行动，例如突然食量大增等等，而且会变得比以前更活跃好动，而不是慢慢衰弱下去。饭纲在自然状态下不会附到人身上，但密教中有将饭纲放在竹筒中对人下诅咒、让饭纲附于其身的法术，使用此术的术士被称为“饭纲使”。

名解：

饭纲又被称为いいずな。作为附身怪物，由于能力和用途大致相仿，饭纲经常与管狐被混为一谈。管狐从字面上是指被放入管中的小狐狸，应该是类似狐的小动物。而把类似鼬鼠或山猫的动物错当成饭纲的事也屡有发生。另一种附身怪物“先狐”也是同类的怪物。

登场游戏说明：

在游戏中经常被与狐、镰鼬等同等处理，其特殊能力应该是精神攻击吧。

· ONI系列：被作为游戏初期时的喽罗角色。比起其能附身的特点，似乎更强调体现其身形的敏捷。不过毕竟是喽罗角色，对玩家构不成任何威胁，也没有什么特殊能力。作为天生的怪物来说不够强大，很令人遗憾。

起源：

密教的饭纲使所驱使的灵兽。也有不是为了诅咒附身于人，而是某一家族当作灵兽来饲养，并领受香火。饲养饭纲的家族会受到保佑而繁荣，但据说如果负责的人（如管饲养的巫女）死亡的话，饭纲也会全部死掉。在漫画《潮与虎》中登场的饭纲，被描绘成能听懂人语、能进入人体内的友善的动物。

《电软》2003年第11期

5月7日全国发行

(情报+攻略+视听)×超值

132面全彩《电软》·电击收藏VCD·电玩金曲CD全方面制霸

9.80元能干什么?!

9.80元能买一只汉堡，凑合吃

9.80元能买一斤糖炒栗子，味道不错

9.80元能买一本杂志加一张光盘，满意

9.80元能买一本杂志加二张光盘，纳闷?!

掌机迷 POCKET GAME

4月底出版



老字号的历史

- 1998年出版第一本《GAME BOY特辑》加印6版 开业界先河！
- 1999年《绝对GAME BOY读本》接力出版！
- 2000年《GAME BOY千年珍藏本》登场！
- 2001年GB权威读本第4辑《超GAME BOY特辑》出击！
- 2002年《20世纪GB全书》上、下册 大奉献！
- 2003年2月全彩《电软增刊·GBA专辑》首次亮丽展示！
- 2003年4月：全彩《掌机迷》+VCD光盘+大幅海报=10元！创出业界新标准!!

- 另：约1999年底《GAME BOY秘技全书》内部发行。2002年《电软》附送《掌上通》两期！

业界新标准

开心价：10元

全彩掌机迷+VCD光盘+大幅海报

ISSN 1006-5032

10>

9 771006 503000

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第10期 总第110期
电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 Vol.110

地址：北京6129信箱 邮编：100061

E-mail:vgame@public.bta.net.cn

制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187

发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

订阅：全国各地邮局 邮发代号：82-648

广告经营许可证：京西工商广字0055号

零售价9.8元